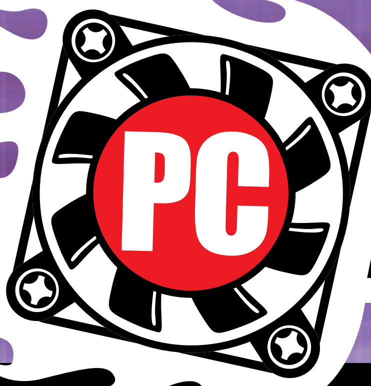
BLOODLINE ИСПОВЕДЬ БЕЗУМНЫХ ЧЕХОВ 72 стр.

ЧИСТИЛЬЩИК НЕЧИСТЬ БУДЕТ РЫДАТЬ 144 стр.

WCG 2004 НЕОПРАВДАННЫЕ НАДЕЖДЫ 166 стр.





ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ИГРЫ

№ 12 • ДЕКАБРЬ • 2004

РЕКОМЕНДОВАННАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА **140** РУБЛЕЙ подробности – на стр. 2

240 СТРАНИЦ!!! ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ **8.5 Gb** DVD

ИГРА МЕСЯЦА

ROME TOTAL WAR

MYST IV: REVELATION
ЛЕГЕНДА ЖИВЕТ И ЗДРАВСТВУЕТ

FULL SPECTRUM WARRIOR
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД, СЫНОК!

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH
ФАШИСТЫ НЕ ПРОЙДУТ!

EVIL GENIUS
СТИЛЬНОЕ ЗЛОДЕЙСТВО

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ!

ТАКЖЕ ВНУТРИ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (АЛЕКСАНДР и FULL SPECTRUM WARRIOR), ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ (LADA RACING CLUB и LARRY 8)

В ЖУРНАЛЕ FIFA FOOTBAL 2005 | TRIBES: VENGEANCE | SHELLSHOCK: NAM'67 | DARK FALL II: LIGHTS OUT | CONFLICT: VIETNAM | KULT: HERETIC KINGDOMS | SHADE: WRATH OF ANGELS | LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE | MASHED | БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ОЛИМПИАДА | BATTLEFIELD 2 | PARIAH | SONIC HEROES | THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHERS BAY | CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT | PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL | S.T.A.L.K.E.R. | КОРСАРЫ II | CRUSADER: NO REMORSE/NO REGRET

(game)land

ISSN 1729-9012





12 МЕСЯЦЕВ

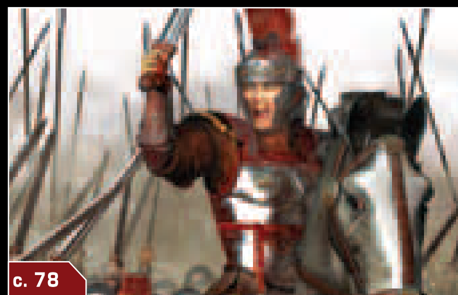
Да, именно двенадцать месяцев назад мы начали работу над твоим любимым журналом. Сначала – долгие споры о том, каким ему быть в принципе, потом – пилотный выпуск, следом – первый номер с Гордоном Фрименом на обложке. Двенадцать месяцев назад ты не подозревал о нашем существовании, а мы уже тогда думали о тебе и делали журнал именно для тебя. И, судя по всему, тебе понравилось то, что в итоге получилось.

Накануне 2000-го года человечество спорило о том, когда же отмечать наступление нового века. Одни предлагали подождать еще год, другие – начинать «здесь и сейчас». У нас в редакции последний месяц спорили о том же. Какой номер считать юбилейным – двенадцатый или следующий, первый в 2005-м году. К единому мнению так и не пришли, но за спорами мы и не заметили, как последний в этом году выпуск журнала отправился в типографию. Таким он и получился – немного праздничным, немного – обычным... Но в этом нет ничего плохого, ведь даже самый «обычный» номер нашего журнала – это праздник и для нас и, самое главное, для того, кто его держит в руках в данный момент, то есть для тебя. Приятного чтения!

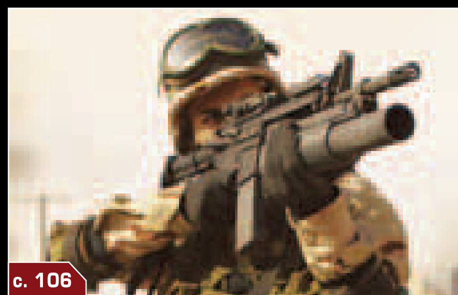
Дмитрий Голубничий

Кстати! Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей! Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

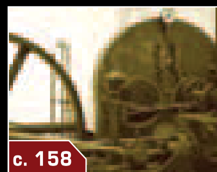
РЕЦЕНЗИИ


с. 78

ГАЙ ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ НИКОГДА НЕ ИГРАЛ В ROME: TOTAL WAR... И НАПРАСНО!

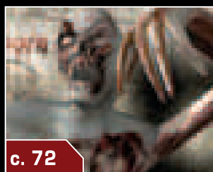

с. 106

А ЗЕКИСТАН ИЗ FULL SPECTRUM WARRIOR УЖ БОЛЬНО ПОХОЖ НА РЕАЛЬНЫЙ ИРАК...


с. 158

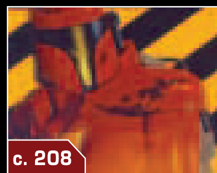
СПЕЦТЕМА

БЛИЦКРИГ – УЖЕ НЕ ИГРА, А СТАНОК ДЛЯ ИГРОДЕЛА!


с. 72

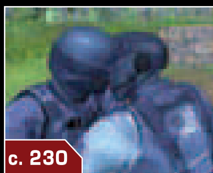
ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

БРЭМ СТОКЕР ПИСАЛ СКАЗКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ, – РАЗРАБОТЧИКАМ BLOODLINE ВИДНЕЕ.


с. 208

РЕТРО

CRUSADER: NO REMORSE – ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО.


с. 230

КОНКУРС

СНОВА КОНКУРС ОТ «PC ИГР» – НЕ УПУСТИ СВОЙ ШАНС!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

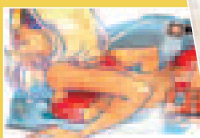
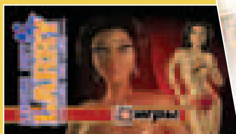
COVER STORY 6 стр.



TOKYO GAME SHOW 2004
САМАЯ БОЛЬШАЯ ВЫСТАВКА ИГР В ВОСТОЧНОЙ АЗИИ. ЧЕМ ОНА ЗАИНТЕРЕСОВАЛА «PC ИГРЫ»?

WORLD CYBER GAMES 2004
КОМУ ДОСТАЛИСЬ ПОЛМИЛЛИОНА ДОЛЛАРОВ? НАШ ПОДРОБНЫЙ ОТЧЕТ О ФИНАЛЕ КРУПНЕЙШЕГО КИБЕРСПОРТИВНОГО КУБКА!

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ


АЛЕКСАНДР

FULL SPECTRUM WARRIOR

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу levoshina@gameland.ru, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «PC игры»". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№12, декабрь 2004
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ
Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор
Евгений Малеев maleev@gameland.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD
Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор
Семен Чириков редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Алексей Филия philiya@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 73 000 экземпляров

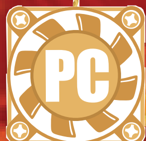
Цена свободная

текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ	RPG/Adventure/Tactics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Elemental Games
ПОЙДЕТ	Процессор PIII 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIV 1000MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.rangers.ru
ДАТА ВЫХОДА	4 квартал 2004 года

Прошли те времена, когда на любой отечественный игровой проект презрительно показывали пальцем и обсасывали мельчайшие его детали на страницах действующей игровой прессы. Сейчас все стало по-другому. Бывает даже, что какую-нибудь игру поначалу не замечают. А она возьми, да и окажись этаким гадким утенком, способным отвесить хорошего пинка завистливым конкурентам.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



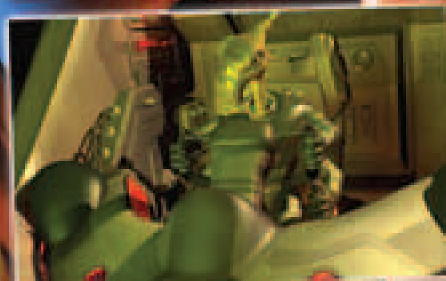
КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

БЫСТРЕЕ. ВЫШЕ. СИЛЬНЕЕ!











Пока генерируется мир, тебя знакомят с игровой предысторией.

Так случилось с игрой ***«Космические рейнджеры»***. Выход игры поначалу оказался практически незамеченным. Тем не менее, через некоторое время оказалось, что на горизонте появилась чуть ли не лучшая отечественная игра 2002 года. Что и говорить – не ждали.

ВСЕ НЕ КАК У ЛЮДЕЙ

Существует мнение, что, если взять много разного, мелко нарезать и перемешать, то получится либо солянка, либо салат оливье, либо какая-нибудь дрянь.

Пару лет назад доблестные поборники разнообразия из компании **Elemental Games** доказали нам обратное: «Космические рейнджеры» оказались чем угодно, но только не вредным для желудка продуктом. И это несмотря на тот удивительный факт, что в игре с легкостью уживались симулятор космической торговли, небольшая RPG, текстовые квесты, тактические походовые бои в космосе и еще множество других волшебных ингредиентов.

Как все это удалось совместить в одном проекте и засунуть на небольшой по нынешним меркам диск? А кто его знает... Скорее всего, ребята просто не особенно комплексовали по поводу совмещения несовместимого, а просто делали то, что им нравилось. Результат их бурной деятельности удивил сотни тысяч человек. Игра получилась просто отличная.

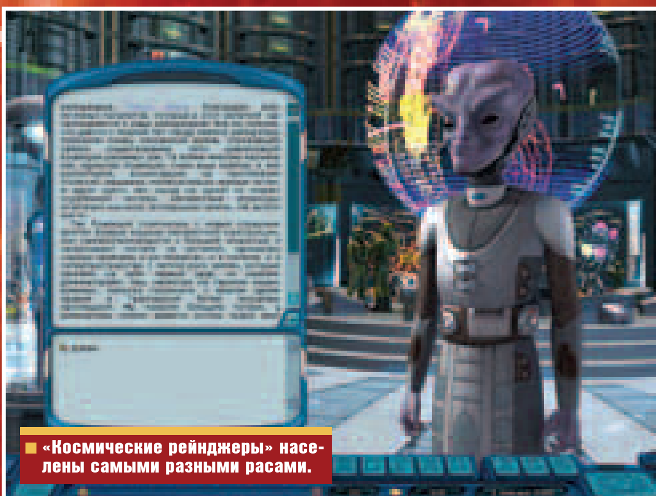
СОЛЯНКА

Итак, откуда столько шума? Чем особенным отличались первые «Космические рейнджеры» от массы остального земного мусора, периодически

ВИНОВНИКИ ТОРЖЕСТВА



Elemental Games – сравнительно молодая команда разработчиков, обосновавшаяся в городе Владивостоке. Основанная в 1999 году, она успела отметиться на игровом рынке проектом ***«Генерал»***, набором офисных игр ***«Панельки»***, а затем, конечно же, ***«Космическими рейнджерами»***. После того как Elemental попала под крыло компании **«1С»**, дела у нее явно пошли в гору – только что вышли ***«Космические Рейнджеры 2»***, а в следующем году создатели планируют обрадовать поклонников третьей частью.



«Космические рейнджеры» населены самыми разными расами.



Если ты начал игру человеком, то и стартовать тебе придется с Земли.

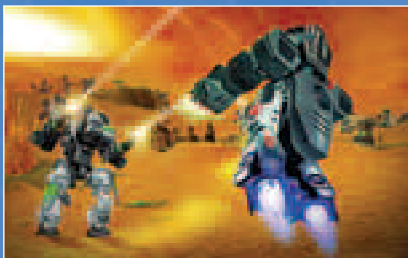




И, судя по картинкам, Земля стала отличнейшим местом.

ПОЛЕЗНЫЙ ЛОМ

В первых *«Космических рейнджерах»* одним из способов продвижения по карьерной лестнице являлся сбор протоплазмы – остатков уничтоженных кораблей клисан, которые затем нужно было переправлять в исследовательские центры. Во второй части протоплазма заменена так называемыми нодами (от англ. "node" – узел) – такие же останки, но уже от кораблей доминаторов. В обмен на ноды можно получить микромодули, улучшающие характеристики твоего корабля.



выпускаемого на игровой рынок?
В первую очередь – концепцией. Проект пропагандировал полнейшую свободу действия, передвижения и поведения. Ты имел возможность стать добродушным торговцем, острозубым пиратом-фашистом или рядовым борцом за мир и порядок во вселенной. И никому до этого не было дела – сотни таких же, как ты винтиков огромной космической машины занимались исключительно своими делами: торговали, стреляли, охотились и погибали. Игровой мир жил по своим законам и правилам независимо от того, интересовался ты ими или нет. Цены падали, цены росли. Один сектор галактики полностью очищен от инопланетной заразы, другой же, наоборот, полностью захвачен. На земной орбите «пришили» известного пирата, а в противоположном конце галактической карты в это же время терпел бедствие торговый крейсер – обычная жизнь, только и успевай читать о ней в новостях – везде все равно поспевать не удавалось.
Игру, теоретически, можно было закончить, не сделав практически ни единого выстрела. Для этого ты мог просто летать от системы к системе, покупая и продавая товар по выгодным ценам, – врага рано или поздно разгромили бы и загнали в угол без деятельного участия игрока. Оставалось только прийти и «добить». Никто не говорит, что такое времяпрепровождение за игрой было интересным, но сам факт наличия этой возможности – серьезный плюс.
Вторая отличительная особенность – разноплановость. На первый взгляд «КР» выглядели как какой-нибудь ***Star Control*** или 2D версия легендар-



Любому зеленому новобранцу здесь все объяснят буквально на пальцах.



Дизайн интерфейса немного изменился – в лучшую сторону.



Карта галактики, как и раньше, впечатляет, но пестрит глупыми названиями.

ной ***Elite***. Космос, планеты, корабли. Разве что сражения, да и вся космическая жизнь были жестко разделены на ходы-дни (в пределах которых, тем не менее, безгранично царило реальное время). Но как только ты чуть глубже погружался в социальную и служебную жизнь простого рейнджера, «КР» раскрывались перед тобой во всей красе. Космические сражения – самое малое из того, что тебе предстояло увидеть. Иногда это были схватки один на один, но чаще всего – многочисленные побоища, растянутые по всей обитаемой части галактики.

Совсем другое дело – спецзадания, которых тоже было в достатке. Фактически это были примитивные текстовые квесты, попавшие к нам прямиком из середины 80-х. Конечно, никто не заставлял тебя вручную набирать команды с клавиатуры – нужно было лишь выбрать фразу или действие. Тем не менее, большинство этих мини-приключений накачивало игрока адреналином больше, чем самые жаркие космобаталии. Встречались, впрочем, и небольшие головоломки – приходилось напрячь мозги.

Также присутствовала и ролевая составляющая. Конечно же, не на уровне даже ***D&D***, но некоторыми динамическими характеристиками твой герой обладал, так что они не раз спасали ему жизнь. Ну и, конечно, была система рейтингов для рейнджеров – кто сколько убил, у кого выше звание. Этакая местная «доска почета». Дух соперничества, можно сказать, присутствовал в полной мере.

В КОСМОСЕ НЕСПОКОЙНО

Итак, в наших руках с боем отобранная у «1С» версия ***«Космических рейнджеров 2»*** – эксклюзив. Прошло почти 300 лет со времен противоборства с клисанами. Как всегда после войны – мир, затишье, благоденствие, спокойствие и благополучие. Но – чу! Новая угроза. На этот раз спокойной галактической жизни мешают загадочные Доминаторы.

Впервые они были обнаружены землянами на одной из планет, принадлежащих клисанам. Доминаторы – новая для галактики форма жизни. Это роботы, наделенные способностью самостоятельно принимать решения.





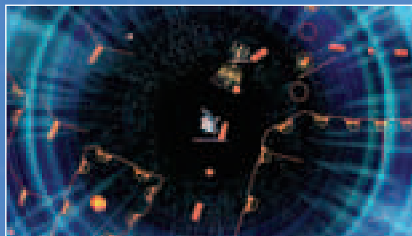


Робот в середине треугольника научит тебя достойно сражаться.

ГИПЕР

Гиперпространственные бои, аркадные вставки, которые имелись еще в первой части, сохранились и в *«Космических Рейнджерах 2»*. Они не только развлекают и помогают подзаработать, но и выполняют важную сюжетную функцию – один из боссов игры, Келлер, живет в гиперпространстве и найти его можно только там.

В целом же смысл действа не изменился – в гиперпространстве не действуют обычные законы, поэтому походовости там нет. Вместо нее – аркадная леталка-стрелялка.



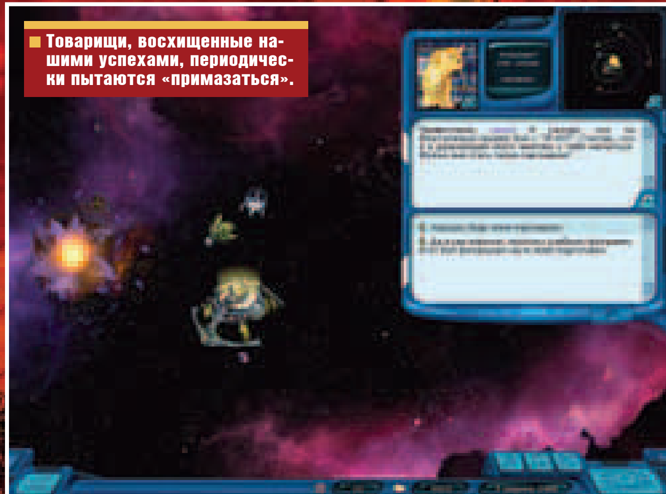
Все попытки войти в контакт с Доминаторами с треском провалились. Либо роботы были настолько застенчивы, что стеснялись общаться с иными формами жизни, либо, что вероятнее всего, они оказались одержимы идеей полного уничтожения всего, что движется, и захвата новых территорий.

Исследование Доминаторов показало, что эта раса разделена на три группы, каждая из которых обладает своим управляющим центром. *Блазеры* проявляют феноменальную агрессивность и очень опасны. *Келлеры* имеют в своем распоряжении продвинутые технологии и пользуются всеми преимуществами, которые предоставляет гиперпространство. *Террон* – самая загадочная и малоизученная группа. О ней известно очень мало, и, предположительно, именно от нее может исходить самая сильная угроза.

На первых порах, пока ты еще не являешься чем-то значимым в мире игры, никакой информации сверх того, что была мной изложена, предоставлено не будет. Однако по мере продвижения по службе командование раскроет игроку все больше и больше секретов, связанных с загадочной роботизированной угрозой из далекого космоса.

СОЦИАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

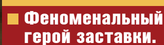
Как и прежде, в игре присутствует возможность тесного взаимодействия с населением галактики. На любой планете или космической станции, если только к тебе там неплохо относятся, можно заняться торговлей, ознакомиться с новостями, а также поболтать с официальными лицами. Последние не прочь подкинуть денежную работенку, сообщить что-нибудь интересное или просто дать дельный со-



Товарищи, восхищенные нашими успехами, периодически пытаются «примазаться».



Звезда по имени Солнце. Здесь она выглядит не особенно впечатляюще.


Феноменальный герой заставки.

вет. Общения с рейнджерским начальством так же избежать не удастся, ведь без полученной от вышестоящих чиновников информации ты не сможешь узнать ничего нового о таинственной угрозе.
Правда, контакт с обширным населением порой способен привезти к печальному результату. Если на тебя напал пират, а ты слаб и беспомощен, можно попробовать откупиться. Главное – иметь неплохой капитал и уметь заговаривать зубы. Присутствует и возможность вызова на помощь ближайших военных кораблей. Но самое выгодное решение – заранее обзаведись попутчиками-компаньонами, которые выручат тебя при первой угрозе.

НОВАЯ ИГРУШКА

С самого начала работ над второй частью «КР» создатели говорили, что одним из нововведений будут трехмерные планетарные сражения. Не обманули.
Помимо планетарных квестов и прочих развеселых приключений, тебе придется демонстрировать свой полководческий гений. Собственно, это еще одна «игра в игре». Самая масштабная, со своим движком и абсолютно «не таким, как раньше» геймплеем. Сражения – чистая тактика. Можно строить оборонительные сооружения – турели с разными видами установленных орудий. Кроме того, имеются ресурсы – четыре штуки. По сути – символический эквивалент обычных денег. Нужно же, на самом деле, на что-то обменивать готовых роботов... Ресурсы производятся как основным роботозаводом, так и специальными фабриками, специализирующимися на конкретном виде сырья. Изготовление боевых единиц происходит





В любой момент у тебя есть доступ ко всей важной информации.

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

Еще во время разработки второй части игры было доподлинно известно, что в **Elemental Games** готовят к выпуску и ***«Космических Рейнджеров 3»***. В отличие от первых двух серий, игра перекочует в реальное время, станет трехмерной (видимо, на стратегическом движке из второй части) и, как ни странно, будет совсем другой. По крайней мере, в некоторых интервью с создателями игры говорится, что «КР 3» будут стратегией в реальном времени. Естественно, во вселенной ***«Космических рейнджеров»***.



практически мгновенно – главное, чтобы тебе было на что строить.

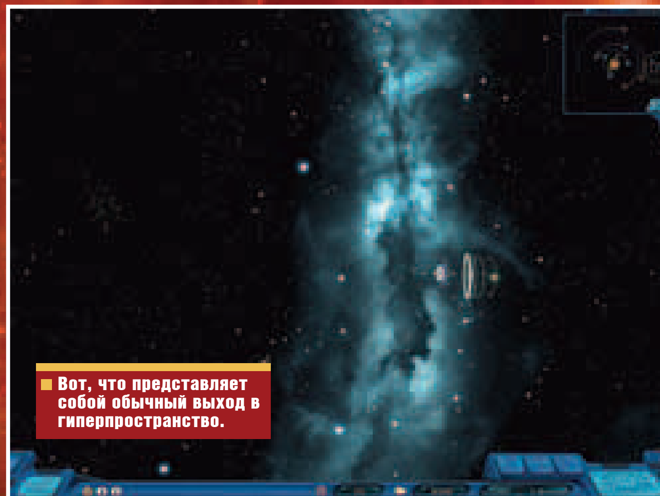
Таким образом, геймплей вплотную приближается к легендарной ***Z***. Есть карта, есть некие ключевые точки. Тот, кто контролирует больше всего точек-фабрик, обладает бОльшими промышленными мощностями. Именно поэтому захват каждой такой фабрики превращается в форменное светопреставление.

Фиксированных юнитов в привычном нам виде нет. Зато есть набор деталей, из которых встроенный конструктор позволяет делать все, что пожелает твое больное воображение или строгая логика. Корпус отвечает за прочность машины и количество пилонов для оружия. Шасси – за скорость и проходимость. На корпус навешиваются разнообразные средства уничтожения, которые тоже отличаются обилием параметров. Недостатка в оружии не почувствуешь, есть и ракеты, и лазеры, и гаубицы, а также есть специальные виды. Например, особый разрядник замораживает вражеского робота на небольшой промежуток времени. Кроме того, у тебя появилась возможность установить в голову собственной боевой единицы какое-нибудь хитрое приспособление, так или иначе влияющее на его характеристики. Таким образом, исходя из ситуации на поле брани, ты определяешь стратегию ведения боя и подгоняешь под нее модельный ряд подручных средств убиения врагов.

К сожалению, нам так и не удалось обнаружить в игре возможность сохранения наиболее приглянувшихся моделей роботов собственной сборки. А жаль – не всегда хочется заново вспоминать, как же выглядел тот



Стоит постараться, чтобы как можно реже видеть эту картинку.



Вот, что представляет собой обычный выход в гиперпространство.



Трехмерные баталии выглядят довольно жаркими.

юнит, который в прошлый раз так здорово разнес вражескую оборону.
Зато наше внимание привлекло несколько мелочей, приятно разнообразящих планетарные сражения. К примеру, начальство теперь может предложить тебе помощь: иногда в виде огневой поддержке с воздуха или же подкреплений. Правда, приняв эту помощь, игрок теряет некоторое количество премиальных. Так что, как и везде в «КР 2», – последнее решение остается только за тобой.
Отдельно хочется отметить возможность «вселяться» в любого подопечного и полностью руководить его действиями – этакий мини-симулятор боевого робота. Особенного проку в этом нет, но иногда можно с удивительной легкостью прорваться сквозь вражеские заслоны и собственноручно что-нибудь раздолбать!

И НАКОНЕЦ-ТО В 3D

Трехмерных движок, написанный для планетарных сражений, на удивление хорош. Не тормозит, модели робототехники и зданий хороши и ладно скроены. Несмотря на некоторую камерность сражений, видно, что к их моделированию разработчики подошли с полной серьезностью. Текстуры не пугают размытостью. В общем, то, что нужно. С камерой, опять же, можно выделывать практически любые выкрутасы.
Качество движка наводит на мысли о том, что делался он вовсе не для довольно узкого применения в «КР 2». Ведь в Elemental Games не скрывают, что третья часть «КР» уже находится в разработке. Про-

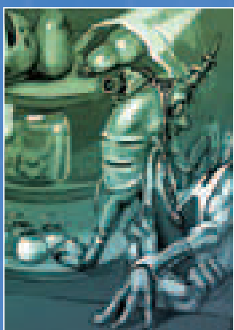





Как замечательно смотрятся пейзажи иных, чуждых человеку миров.

СОЮЗ НЕЗАВИСИМЫХ КВЕСТОПИСАТЕЛЕЙ

Такое необычное название носит объединение людей, которые создают новые квесты для *«Космических рейнджеров»*. На самом деле, им просто нравится придумывать подобные интерактивные книги на любую тему – но вселенная «КР» тут подходит идеально.



Для проекта также выпущены специальные утилиты, с помощью которых можно добавлять в игру собственные квесты. В *«Космических Рейнджерах 2»* удалось насчитать 35 квестов. Некоторые из них написаны именно членами СНК.

ект станет трехмерным, а его игровой процесс будет проходить в реальном времени. Вот тут-то и пригодится новый движок. Планетарные же сражения в нынешней части – всего лишь полигон для обкатки новой технологии.

ГДЕ МОЯ ТАЧКА, ЧУВАК?

А сейчас – неизбежная ложка дегтя. Первые «КР» обладали одной неприятной особенностью – они разговаривали с тобой на языке несовершеннолетней дворовой шпаны. Большинство диалогов в игре выглядело так: «Эй ты, придурок, отдавай сюда бабло, если не хочешь пойти на корм клисанам». И если малограмотным космическим маргиналам подобное еще можно простить, то приветствие от официального представителя планеты Земля «Приветик, рейнджер, у меня тут кое-что есть для тебя» все же несколько огорчало. Атмосфера космической романтики немедленно начинала попахивать игрой в войнушку с восьмилетними пацанами.

Вторая часть встречает тебя развеселым рейнджером с выражением лица «Че за фигня?!» в заставке. Вызывает некоторые подозрения, знаешь ли. Так и есть – все тексты в игре сохранили тот самый отпечаток незамутненности сознания, который присутствовал в первой серии. Увы.

Почему авторы не потратились на услуги какого-нибудь третьесортного писателя-фантаста, которых сейчас развелось как собак нерезаных, – не совсем понятно.

DA STYLE

«Космические Рейнджеры» хороши не только как игра. То есть, как игра они хороши именно потому, что сумасшед-


Вертолетный десант порой ощутимо помогает в сложных ситуациях.


Ассортимент магазинов поражает – особенно, когда денег не так уж и много.



Крайне ожесточенная схватка. Поначалу от таких стоит держаться подальше.

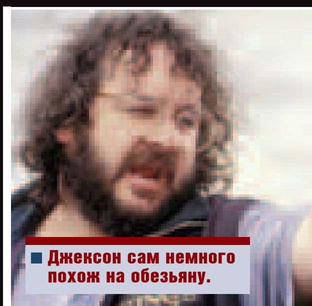
ший коктейль несовместимых, казалось бы, ингредиентов превратился в единое целое при помощи неповторимого космического стиля, присущего проекту.
Художникам из Elemental Games нужно выдать огромную золотую медаль – они хорошо потрудились при создании первой части, в этот же раз превзошли сами себя, превратив «КР 2» в монолитную космическую эпопею, каждым кадром которой можно подолгу любоваться.
Интерфейс прорисован филигранно. Любой скриншот из игры можно смело считать самостоятельным произведением искусства в стиле «футурдизайн». Графику первой части изрядно доработали, теперь она стала еще более зрелищной – этакое ретро для тех, кто не приемлет третьего измерения и до сих пор с наслаждением вспоминает словосочетание Star Control.
Нельзя не упомянуть и о музыке – она по-настоящему космическая и именно благодаря музыке создается львиная доля того самого космического настроения. Единственное, что немного огорчает, – большинство музыкальных треков перекочевало в игру прямиком из первой части. Впрочем, они настолько хороши, что предъявлять тут какие-то претензии язык не поворачивается.

ИТОГ...

...очевиден. «КР 2» – идеальное продолжение. Продолжение из категории "The more, the same". При сохранении всех очевидных и неочевидных достоинств первенца, «КР 2» привносит в и без того богатый внутренний мир вселенной еще одну свежую и интересную идею. Прожженные ветераны «КР» и просто преданные ее поклонники найдут здесь много нового и интересного, а новички с легкостью смогут начать ознакомление с миром «КР».
Остается только поздравить Elemental Games с очередным удачным проектом и пожелать успехов в создании «КР 3».

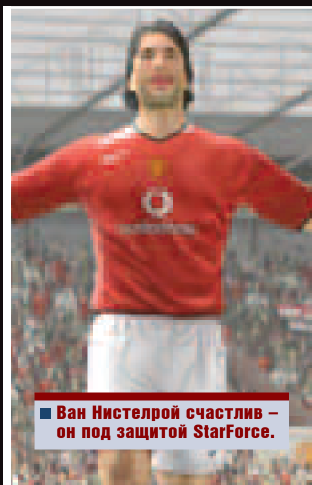


Текст: Иван Гусев



■ Джексон сам немного похож на обезьяну.

Кинг Конг жив! Австралийский гений **Питер Джексон** (Peter Jackson), подаривший миру кинотрилогию **The Lord of the Rings**, сейчас снимает новую версию истории нелегкой судьбы гигантской обезьяны. Игра по мотивам фильма будет выпущена компанией **Ubisoft** для всех платформ. Разработкой заняты две талантливые студии: монреальское подразделение Ubisoft (***Prince of Persia 2***) и французская **Montpellier Studios** (в ее портфолио прекрасная ***Beyond Good & Evil***). ***King Kong*** атакует магазины 14 декабря 2005 года, одновременно с выходом фильма в кинотеатрах.

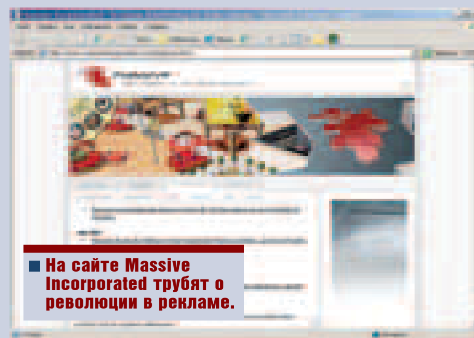


■ Ван Нистелрой счастлив – он под защитой StarForce.

Английский издатель **Codemasters** обратился за помощью в борьбе с пиратами к русским «спецназовцам» – компании **StarForce**. Британцы подписали контракт с известным российским разработчиком решений в области защиты программного обеспечения от копирования на DVD-версию футбольного симулятора ***Club Football 2005***. В сентябре Codemasters уже использовала StarForce Professional, чтобы уберечь от подделки ***Colin McRae Rally 2005***. И все остались довольны результатом. Похоже, сотрудничество обещает быть долгим и крайне неприятным... для пиратов.

ОТ РЕКЛАМЫ НЕ СПРЯЧЕШЬСЯ

Геймеры! Ваши кошельки и покой в опасности! Рекламщики, от которых мы раньше прятались в родных игровых мирах, отыскали нас и там. Судите сами: на днях компания **Massive Incorporated** объявила о завершении работ над **Игровой Рекламной Сетью** (Massive Video Game Advertising Network) и ее готовности к запуску. Возможно, какой-нибудь Геннадий Борисович скажет: «Ну и что? Играл я в ***FIFA 2005***, так там повсюду реклама понатыкана: и на трибунах она, и на форме игроков. Не мешает». Нет, Гена, все гораздо страшнее. Основное отличие новой технологии от банального продакт-плейсмента а ля «Ночной дозор» в ее динамическом характере. Реклама будет постоянно обновляться, поступая через Интернет. То есть играешь ты сегодня в свою FIFA и на бортиках висит реклама кофе «Три медведя». Запускаешь игру завтра, а на смену медведям пришел чай «Бочкарев». И счет – за трафик.



■ На сайте Massive Incorporated трубят о революции в рекламе.



■ В серии FIFA Soccer станет еще больше рекламы.



■ Это не Тони Хок. Это его брат-близнец из рекламной конторы.

– *После двух лет разработки, мы рады представить на суд публики Игровую Рекламную Сеть,* – говорит исполнительный директор Massive Incorporated **Митчелл Дэвис** (Mitchell Davis) – *Та поддержка, которую мы получили, как от игровых издателей, так и от рекламных компаний, доказывает: мы создали именно то, чего все так ждали. Теперь реклама в играх также проста, как реклама в СМИ, но гораздо мощнее и эффективнее!*

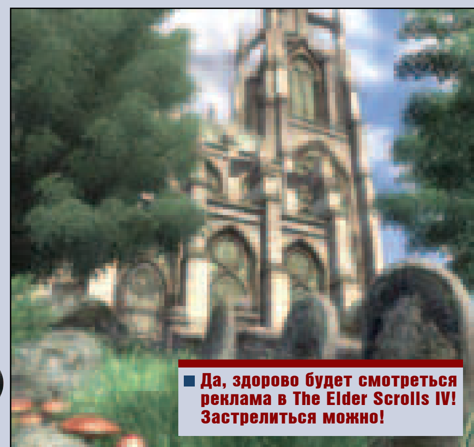
В компании Massive Incorporated не стихает грохот открываемых бутылок шампанского. Пиарщики уверены, их уникальное предложение найдет покупателей. В прошлом году на западную геймерскую аудиторию – мужчин в возрасте 18-34 лет – было потрачено 12 миллиардов долларов. В основном, это была телереклама. Объем рекламы непосредственно в играх не превысил 10 миллионов долларов. Теперь ситуация должна измениться. Уже подписаны соглашения с **Vivendi Universal Games**, **Ubisoft** и **Legacy Interactive**. Новая технология будет встроена в последующие игры этих издателей. Пока только в ПК-проекты, но в перспективе Игровая Рекламная Сеть охватит и консоли.

Первым рекламодателем Massive Incorporated стала компания **RealNetworks, Inc**. Игровая Рекламная Сеть уже охватила 15 новых, только что выпущенных игр. Их еженедельная аудитория – почти два миллиона геймеров. И это – только начало. К примеру, **Activision** заказала масштабные исследования эффективности новой технологии. Подопытным кроликам... пардон, добровольцам вручили по бесплатной копии ***Tony Hawk's Underground 2***. В игре рекламировался новый автомобиль Chrysler. И знаете, в Activision остались очень довольны результатами. Ведь возможности Игровой Рекламной Сети позволяют точно знать, сколько раз твою рекламу показали потенциальному покупателю.

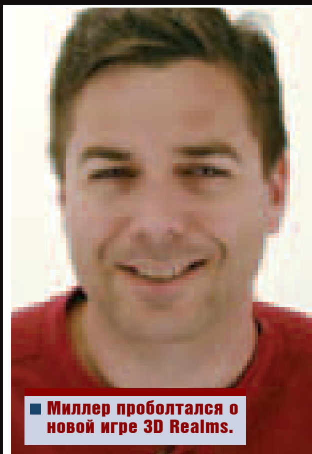
Пока рекламщики радуются, нам остается только вздыхать и готовиться к худшему. Чует сердце, будут в ***The Elder Scrolls IV*** рекламировать новые тарифы на услуги мобильной связи.



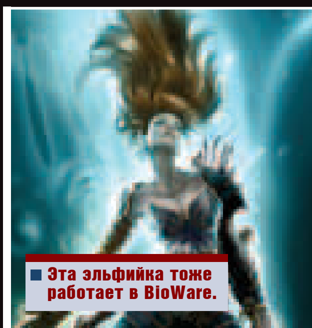
■ Компания Chrysler решила рекламировать свои машины в THUG 2.



■ Да, здорово будет смотреться реклама в The Elder Scrolls IV! Застрелиться можно!

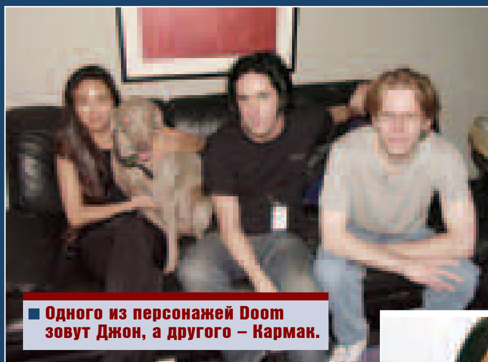

Миллер проболтался о новой игре 3D Realms.

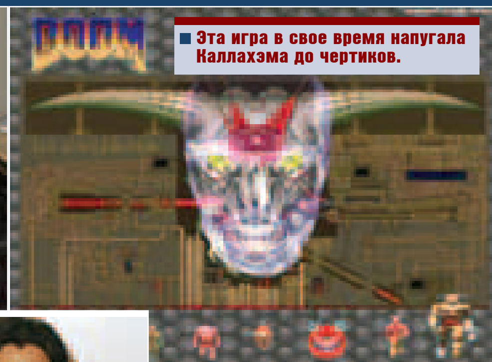
Студия **3D Realms**, уже восьмой год к ряду кропающая ***Duke Nukem Forever***, оказывается, трудится еще над одним проектом. Об этом на сайте **Game Matters** проговорился, обсуждая проблемы независимых разработчиков, один из основателей студии **Скотт Миллер** (Scott Miller). Процитируем его: «Несмотря на свою известность, **id Software** работает над новым, оригинальным проектом, и мы также сейчас создаем оригинальную игру». Никакой другой информации о новом проекте 3D Realms пока нет. Ждем-с.


Эта эльфийка тоже работает в BioWare.

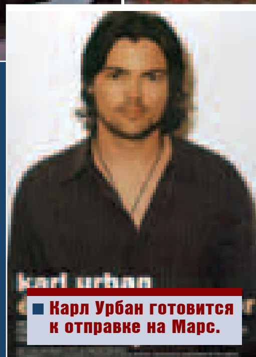
Компания **BioWare Corp.** пользуется заслуженным уважением на родине в Канаде. Она регулярно попадает во всевозможные престижные рейтинги. Нынешний год не стал исключением. BioWare угодила в рейтинг ста лучших работодателей Канады, составленный популярным журналом **Macleans** и компанией **Mediacorp Canada**. Все двести сотрудников BioWare в один голос уверяют, что лучшей работы им не найти. Также создатели ***Neverwinter Nights*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** заняли 29 место в рейтинге **Deloitte's Canadian Technology Fast 50**, куда номинируют только за развитие высоких технологий в стране.

КАРМАК СТАЛ ГЕРОЕМ ФИЛЬМА


Одного из персонажей Doom зовут Джон, а другого – Кармак.



Эта игра в свое время напугала Каллахэма до чертиков.



Карл Урбан готовится к отправке на Марс.

Мы продолжаем следить за ходом работы над убер-блокбастером ***Doom***, который ваяет кинокомпания **Universal Pictures**. Недавно сценарист **Дэйв Каллахэм** (Dave Callaham) побывал в офисе **id Software**, чтобы выслушать и учесть пожелания создателей знаменитой компьютерной игры. Стол Каллахэму не накрыли, но встретили хорошо. Боссы id Software оказались на редкость понимающими людьми.

– *Я сказал им, что в их играх нет развития персонажей, и они признали это,* – радуется Дэйв. – *Они также не стали возражать против частичного изменения мифологии Doom. Единственное, на чем настаивали: главного героя должны звать Джон.*

Каллахэм не знает, дань ли это уважения **Джону Кармаку** (John Carmack) или просто прихоть разработчиков. Однако в соответствии с этим пожеланием отважного командира спецназа зовут Джон Гримм (его роль исполнит **Карл Урбан** (Karl Urban)). Каллахэм также отметил, что в сценарии есть персонаж с фамилией Кармак.

Кстати, сценаристу Doom всего 26 лет. Его никак нельзя назвать геймером, хотя несколько FPS Каллахэму запомнились: ***Wolfenstein 3D***, ***Duke Nukem 3D***, ***Halo*** и, конечно же, Doom. О последнем Дэйв высказался так:

– *Я играл в Doom еще тинейджером. Игра меня здорово напугала.*

Свой сценарий Каллахэм называет «мрачным и полным насилия» и «очень внимательным к чувствам геймеров». Он добавляет:

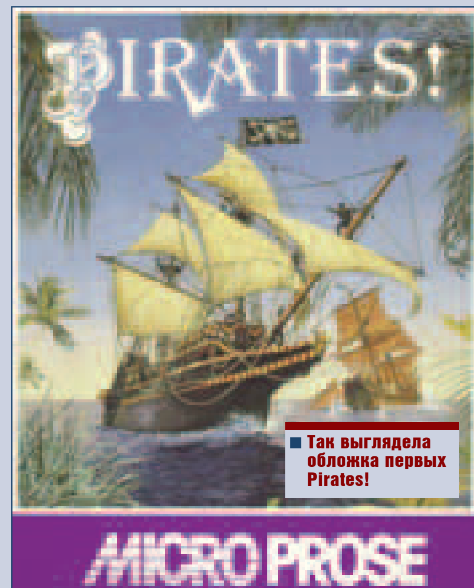
– *Я хочу написать действительно страшный сценарий. В нем будут необычайно депрессивные сцены. Впрочем, сами все увидите в августе 2005 года.*

МЕЙЕР ПО УШИ В РАБОТЕ


Сид Мейер в предвкушении Civilization IV.

Большой интерес к делам, творящимся в стенах **Firaxis Games**, обусловлен не только выходом долгожданных ***Pirates!*** Оказывается, компания **Сида Мейера** (Sid Meier) втихаря трудится сразу над несколькими проектами. Слухи о ***Civilization IV*** давно «бороздили просторы Большого театра», однако теперь игра засветилась на сайте компании-издателя **Atari** в разделе «Готовятся к выпуску». Ходят упорные слухи о том, что Civilization IV удостоит своим визитом и консоли, однако в Firaxis это категорически отрицают. Помнят, бедолаги, с каким треском провалилась вторая «Цивилизация» на PlayStation. А вот работа над ***Sid Meier's Pirates 2*** уже ведется, и нет оснований сомневаться в достоверности инсайдерской информации.

Кстати, наконец-то был по достоинству оценен талант **Джеффри Бриггса** (Jeffery L. Briggs), главы Firaxis Games. Восемь лет он пребывал в тени со-основателя студии Сида Мейра. Престижный журнал **Smart CEO** признал его «лучшим исполнительным директором года». Растроганный Джеффри утирал слезы платочком, а Сид мрачно кусал губы.



Так выглядела обложка первых Pirates!

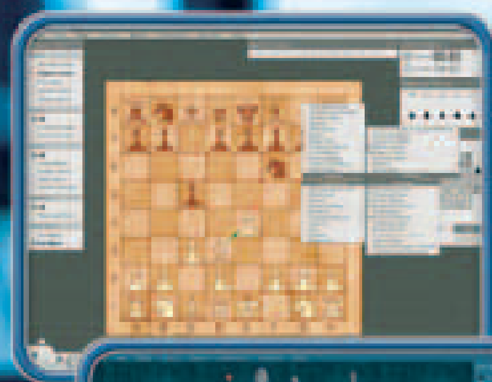
Акелла

CHESSMASTER

10ое ИЗДАНИЕ







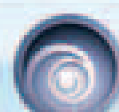


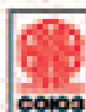
Новая версия самого популярного в мире шахматного симулятора способна как обучить начинающего игрока всем премудростям игры, так и составить достойную конкуренцию опытному шахматисту. К услугам пользователей - мощнейший шахматный движок с высочайшим уровнем искусственного интеллекта и функцией предупреждений о заведомо неудачных ходах, способной уберечь неопытных игроков от фатальных ошибок, а также советы известных гроссмейстеров.

Особенности игры:

- Советы знаменитых гроссмейстеров, объясняющих все аспекты игры - от популярных дебютов до тончайших атакующих стратегий.
- Система подсказок, делающая даже самые сложные шахматные стратегии понятными простому пользователю.
- Специальный обучающий режим для начинающих.





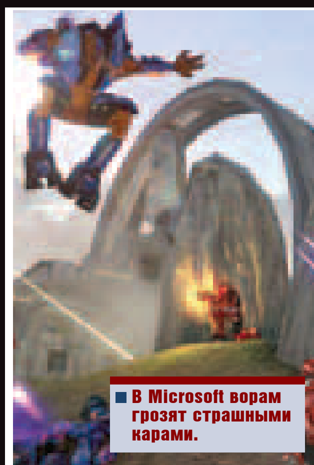







Полиция пока не нашла воров San Andreas.

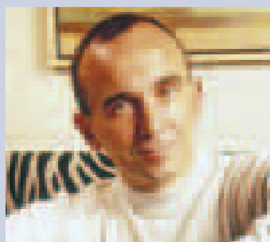
Война между пиратами и игровыми компаниями не прекращается ни на миг. Сегодня служители закона отловят дюжину распространителей нелегального ПО, а завтра пираты распространят черев Интернет играбельную версию еще невышедшего хита. В числе последних жертв пиратства компании **Microsoft** и **Rockstar Games**. У дяди Гейтса украли франкоязычную версию ***Halo 2***, а Rockstar упустила ***Grand Theft Auto: San Andreas*** буквально за неделю до официального релиза. Ведется следствие. Как удалось выяснить, копии San Andreas были вынесены рабочими завода в Нью Джерси, где печатался тираж игры. Впрочем, легче от этого издателю не стало – компания уже понесла немалые потери.


В Microsoft ворам грозят страшными карами.

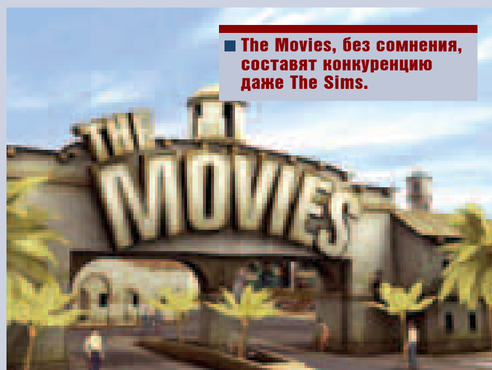
И Microsoft, и Rockstar Games пугают общественность громадными штрафами. Того, кто скачает пиратские версии игр, может ждать наказание в 100 тысяч долларов. К счастью, персональщиков подобные страсти не затронули. ПК-порт San Andreas выйдет не раньше мая следующего года, а релиз Halo 2 на персоналке пока даже не анонсирован.

МОЛИНЕ ПРОСИТ ДЕНЕГ

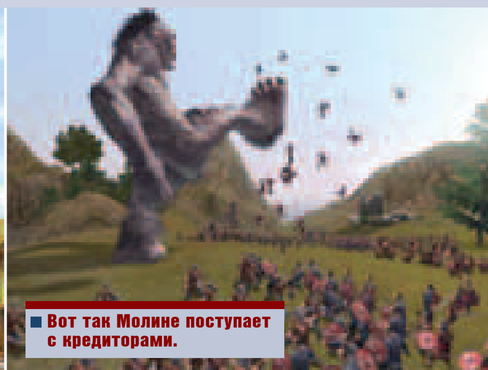
Большие успехи – большие амбиции. На сегодняшний день английская компания **Lionhead Studios** возглавляемая «батькой» **Питером Молине** (Peter Molyneux) считается одной из немногих всемирно признанных студией разработчиков, которая сохраняет свою независимость. Lionhead одновременно занимается ***Black & White 2***, ***BC***, ***The Movies*** и ***Dimitri***. Не так уж и удивительно, что знаменитый гейм-дизайнер провел переговоры с несколькими британскими компаниями, задав каждой один-единственный вопрос: «Готовы ли вы помочь нам материально?». Молине сам по себе является брэндом, а потому он без особого труда нашел инвесторов. Ими стали крупные английские компании из банковской сферы **IDG Ventures Europe**, **Ingenious Media** и **Add Partners**, которые выдали Lionhead около 13 миллионов долларов мелкими, немечеными купюрами.


Ребята, помогите Молине! Деньги и документы украли, ночует на вокзале...

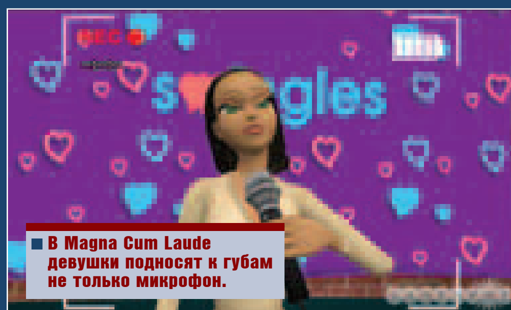
– Финансовые вливания необходимы для любой студии, которая создает одновременно несколько проектов А-класса. Между прочим, раньше все именно так и было. Инвестирование разработки было нормой для издателей, – пожаловался Молине в интервью газете **The Times of London**. – Сейчас на *игровом рынке постоянно растет конкуренция, производство игр дорожает. А это значит, что и ставки выше.* Скептики уже заговорили о том, что в случае провала одной или двух игр от Lionhead, студия будет обанкрочена и продана «доброжелательными» инвесторами. Петер же клятвенно заверяет кредиторов, что вернет все взятое с лихвой.



The Movies, без сомнения, составят конкуренцию даже The Sims.


Вот так Молине поступает с кредиторами.

В АВСТРАЛИИ СОСАТЬ НЕЛЬЗЯ

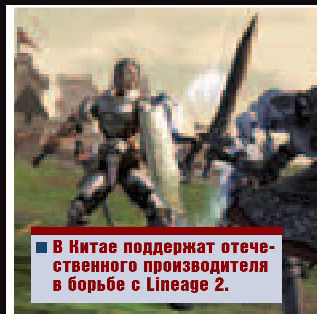


В Magna Cum Laude девушки подносят к губам не только микрофон.

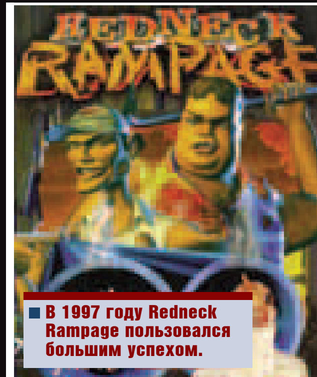
Австралийские пуритане из комиссии **Office of Film and Literature Classification** (OFLC), отвечающей за рейтинги фильмов, книг и игр отказалась присваивать рейтинг эротической адвенчуре ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***. Тем самым, на родине кенгуру игра была поставлена под запрет – ее распространение запрещено. Почему так строго? Дело в том, что в Австралии рейтинговым потолком считается «от 15 и старше». Если игра не годится для пятнадцатилетних, значит, она автоматически не подойдет и сорокалетним. И если ***Manhunt*** запретили из-за чрезмерной жестокости в игре, то Ларри Ловэйдж пострадал из-за откровенности эротических сцен в Magna Cum Laude. Больше всего цензоров возмутила сцена орального секса. Самого действа на экране, разумеется, не показывают, но – о, боже! – какие там слышны звуки!

Следующим в очереди на запрет числится симулятор эротической империи ***Playboy: The Mansion***, релиз которого намечен на начало 2005 года. В проекте полно откровенных сцен. В Австралии же секса нет!


С такими красотками Playboy: The Mansion в Австралию не попадет.


■ В Китае поддержат отечественного производителя в борьбе с Lineage 2.

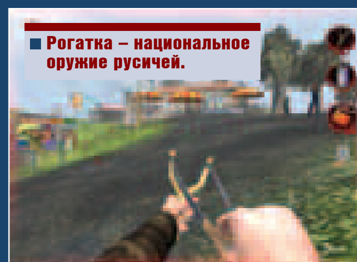
Китайское правительство объявило, что планирует инвестировать в онлайновые ролевые игры от 1 до 2 миллиардов юаней (120-240 миллионов долларов). Мудрое решение подпорчено идеологической подоплекой. Государственные мужи советуют разработчикам обратить внимание на классику древнекитайской литературы и использовать ее в качестве основы для будущих шедевров. Также правительство надеется, что китайские ролевые игры будут более «здоровыми», чем западные аналоги. Комитет по цензуре игровых продуктов при Министерстве культуры КНР пока никто не отменял.

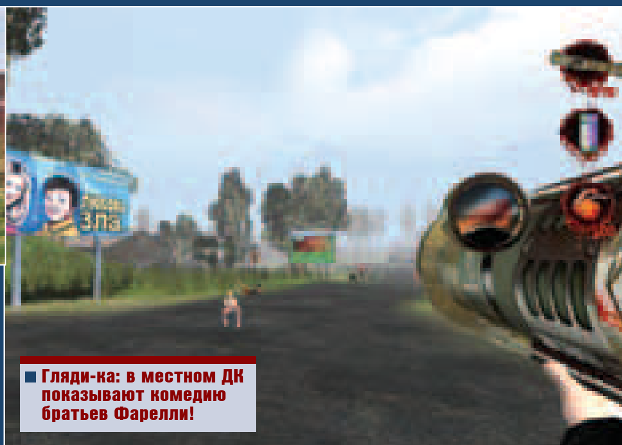


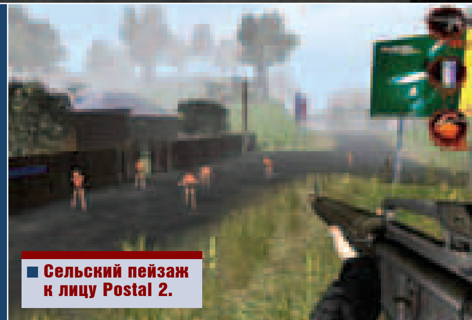
■ В 1997 году Redneck Rampage пользовался большим успехом.

К постели больного **Interplay** пора вызывать священника. Последний финансовый отчет показал наличие прибыли – аж 3 миллиона долларов, однако, после уплаты полагающихся налогов, компания снова ушла в минус. Большинство доходов Interplay получает сейчас, продавая права на свои игры. Как оказалось, **Bethesda Softworks** купила права не только на создание ***Fallout 3***, но также и на четвертую и пятую части. Каждая из них принесла продавцу по миллиону долларов. А недавно продали права и на другой хит Interplay – сельский шутер ***Redneck Rampage***. Покупка обошлась **Vivendi Universal Games** в 300 тысяч долларов.

ШТОПОР В РУКАХ «АКЕЛЛЫ»

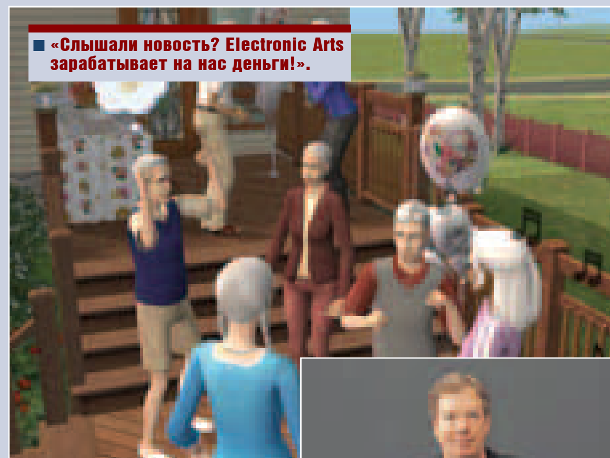

■ Рогатка – национальное оружие русичей.

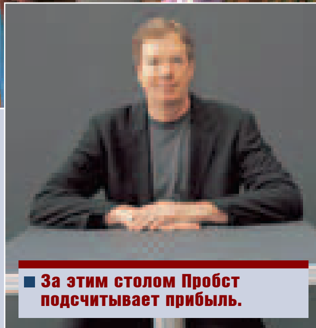

■ Гляди-ка: в местном ДК показывают комедию братьев Фарелли!


■ Сельский пейзаж к лицу Postal 2.

Симулятор подонка, беспринципный экшен ***Postal 2***, которому был дан от ворот поворот в большинстве европейских стран, обрел вторую родину в России. Здесь большим успехом пользовались и сама скандальная игра, и все дополнения к ней. Популярность оказалась настолько велика, что российский издатель **«Акелла»** решился на выпуск русского адд-она, полного национального колорита. ***Postal 2: Штопор Жжот*** разрабатывается студиями **Пепелац Продакшнз** и **Avalon Style Entertainment** (последняя известна широкой общественности по ролевой игре ***«Саботаж»***). Выход «Штопор Жжот» запланирован на 1 квартал следующего года. Кстати, на презентации игры «Акеллой» в Москве присутствовал сам **Винс Дейзи** (Vince Desi), глава аризонской студии **Running With Scissors**. Дейзи горячо приветствовал такое явление, как «русский Postal 2». После создатель Почтового Чувака сообщил общественности о начале работ над ***Postal 3***. Винс огорошил всех новостью: сериал перестанет быть FPS! Все объясняется просто, отныне все бесчинства будут твориться с видом от третьего лица. Также в Postal 3 появится игровой женский персонаж – Почтовая Чувиха. Горим желанием познакомиться с этой, безусловно, приятной во всех отношениях особой.

«ЭЛЕКТРОНИКИ» И БОЛЬШАЯ ДЕНЬГА


■ «Слышали новость? Electronic Arts зарабатывает на нас деньги!».


■ За этим столом Пробст подсчитывает прибыль.

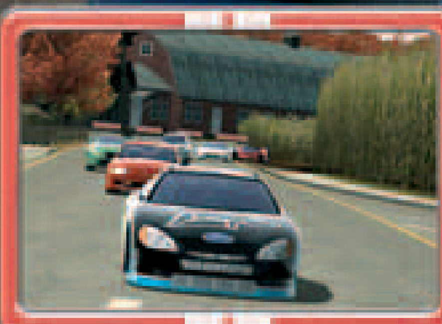
Конкуренты не любят компанию **Electronic Arts**. В то время как все кругом жалуются на рост конкуренции, на геймеров, которые не понимают их революционных игр и растущие финансовые потери, «электроники» тупо зарабатывают деньги. За третий квартал текущего финансового года Electronic Arts заработала 716 миллионов долларов – на 35 процентов больше, чем за аналогичный период в прошлом году. Игры компании пользуются огромной популярностью не только в Северной Америке. Ее международные доходы превышают прибыль таких бизнес-монстров, как **Disney**, **Time Warner** и **Viacom**. В третьем квартале сразу четыре игры «электроников» разошлись тиражом свыше миллиона экземпляров: ***Madden NFL 2005***, ***The Sims 2***, ***Burnout 3: Takedown*** и ***NCAA Football 2005***. Особенно большой успех выпал на долю The Sims 2 – продано уже больше 3 миллионов копий.

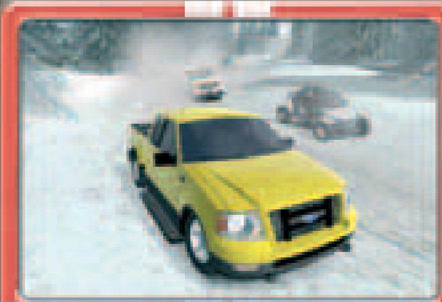
– *У нашего подразделения EA Sports выдался на редкость удачный год*, – сказал исполнительный директор Electronic Arts **Ларри Пробст** (Larry Probst). – *The Sims 2 стал нашим лучшим дебютом на PC-платформе. По прогнозам, в декабре «платинового» статуса продаж достигнут сразу 11 наших новых игр.*

Акелла

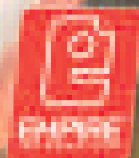
FORD  RACING 3

ДРАЙВ 3









RazorWorks

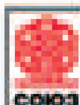
Ford Racing 3 предоставит вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей, начиная от ставшего уже музейным экспонатом Model T Sedan и заканчивая последними модификациями супермощной линейки GT. Существенным улучшениям подвергся движок и физика игры - модели машин теперь полностью соответствуют своим аналогам, а пейзажи трасс изобилуют не только характерными для серии природными красотами, но и множеством мелких деталей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ


55 великолепно проработанных моделей марки «Форд» - вы увидите автомобили всех эпох и направлений.


26 красивейших трасс – вам представится возможность покататься не только по шоссе, но и познать все сложности управления в условиях сурового бездорожья.


Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Spleet-Screen.



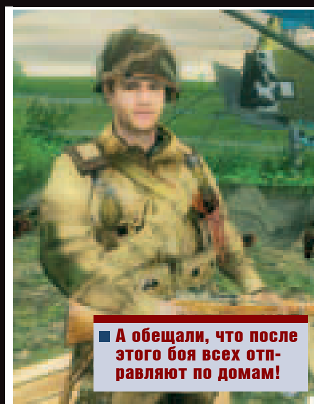
М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Тех. поддержка: (095) 363-4612. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский



А обещали, что после этого боя всех отправляют по домам!

Gearbox Software, разработчики «правдивого» тактического шутера **Brothers in Arms** по мотивам событий Второй Мировой, на последней пресс-конференции объявили о начале работ над сиквелом к еще не вышедшей игре. Среди сражений, в которых доведется поучаствовать главному герою, сержанту Мэтту Бейкеру значатся операция Market Garden и так называемая Битва за выступ (Battle of the Bulge) в Арденнах. В планах у разработчиков – прогнать игрока по всем знаменитым сражениям Второй Мировой, так что сиквелом к Brothers in Arms дело не ограничится.



Надеемся, модули будут стоить уплаченных денег.

Канадская компания BioWare Corp. открывает онлайновый магазин, в котором каждый желающий сможет за умеренную цену (от 5 до 8 долларов) приобрести дополнения для прославленной ролевой игры ***Neverwinter Nights***. Выставлять на продажу будут модули, разработанные как самой BioWare, так и любителями. Находится магазин по адресу http://www.store.bioware.com и пока что в нем доступны только три модуля. Ну а ответ на вопрос "будут ли игроки платить деньги за то, что ранее получали бесплатно" сможет дать только время.

ЗВЕЗДЫ БЛАГОПРИЯТСТВУЮТ МИЯМОТО

Стали известны обладатели награды Walk of Game, с которых, собственно говоря, и начнется создание Аллеи игровой славы. Почетную премию учредила компании **Sony Entertainment**. Номинаций всего две: «Игра/персонаж» и «За достижения в жизни». Четыре самые достойные игры и киберзвезды из первой номинации и двое именитых разработчиков из второй удостоятся напольных стальных звезд в бизнес-центре Sony Entertainment, расположенном в Сан-Франциско. 31 октября завершилось онлайновое голосование, в котором приняли участие более 100 тысяч геймеров. Согласно предварительным результатам, в нелегкой битве победили экшен **Halo** и **Master Chief** из Halo (13 и 12.4 % голосов соответственно). Персональные звезды также получат **Link** из **The Legend of Zelda** и знакомый всем с детства **Mario**.



Мистер Миямото родился под счастливой звездой.



Райт недоумевает, почему ему не дали награду.

Данные Walk of Game красноречиво говорят о глобальном преимуществе на Западе консольного рынка игровых развлечений, поскольку все PC-тайтлы уступили место приставочным: **Half-Life** – на 10 месте в рейтинге, а **Лара Крофт** вообще на 20-м. Приятно отметить, что **Tetris**, изобретение нашего земляка Алексея Пажитнова, удостоился почетного 12 места, опередив на одну позицию – вы не поверите! – великий Doom.

В номинации «За достижения в жизни» с огромным преимуществом победил **Шигеру Миямото** (Shigeru Miyamoto), создатель **Donkey Kong**, **Mario и Zelda**. Он получил 40 % от всех голосов, тогда как его ближайший соперник, основатель компании **Atari Нолан Бушнелл** (Nolan Bushnell), – всего 20 %. Представители PC-лагеря **Уилл Райт** (Will Wright) и **Сид Мейер** (Sid Meier) разместились на третьем и пятом местах, что означает, что пока им персональных звезд не видать, как собственных ушей.

ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ НОВОСТИ ОТ THQ

Компания **THQ** рада поделиться с нами и со своими инвесторами хорошими новостями: за прошедший квартал (с июля по сентябрь этого года) компания заработала на продажах 96,3 миллиона долларов и понесла убыток всего в 6,4 миллиона. Ты спросишь, где здесь хорошая новость? Дело в том, что по прогнозам аналитиков компании, продажи в этом квартале должны были находиться на более низкой отметке, а убыток – на более высокой. От крупных финансовых потерь THQ уберегли такие качественные проекты, как стратегия **Warhammer 40,000: Dawn of War** и реалистичный шутер **Full Spectrum Warrior**.

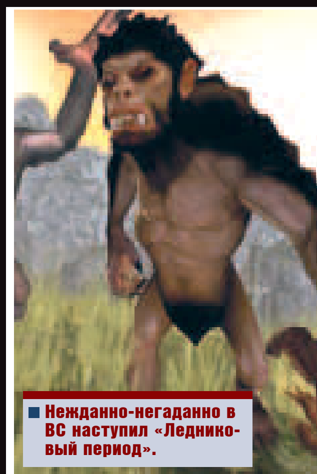
Ну а теперь огласим не самую приятную новость: релиз **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** снова отложен. Причем, на этот раз игра задерживается ощутимо: аж до мая 2005 года. Причина стандартная – по уверениям разработчиков, они хотят довести игру до совершенства.



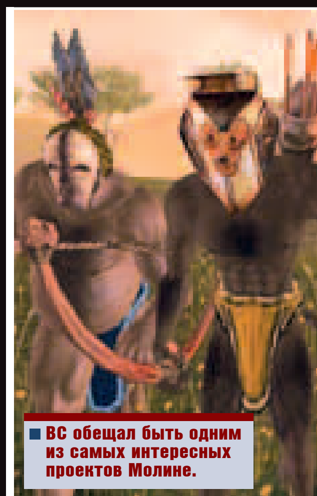
Люди и орки вместе зарабатывают сотрудникам THQ на пенсию.



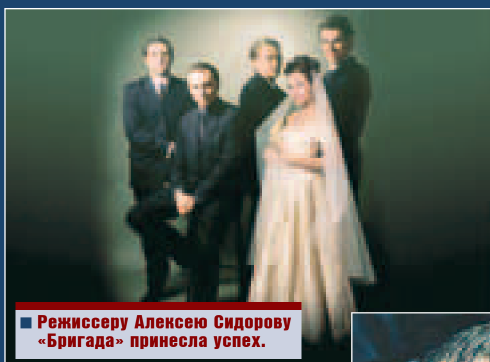
Еще пара отсрочек – и S.T.A.L.K.E.R. вполне может ждать примерно такая же судьба.

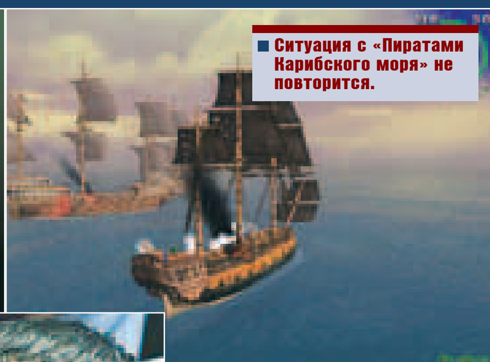

Нежданно-негаданно в BC наступил «Ледниковый период».

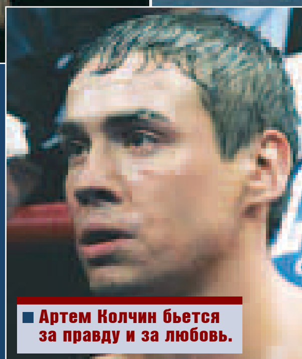
Английская компания **Lionhead Studios** не совладала-таки с нагрузкой в четыре крупных проекта и нажила грыжу. Врачи настоятельно рекомендовали разработчикам больше отдыхать, и **Питер Молине** (Peter Molyneux) принял решение заморозить **BC**, экшен-адвенчуру, рассказывающую о нелегкой жизни племени охотников на динозавров. Разработку BC вела **Intrepid Computer Entertainment**, одна из команд-сателлитов Lionhead Studios. Часть работников теперь остались без работы и торопятся на биржу труда. – Всегда тяжело закрывать проекты, особенно с таким потенциалом, как у BC, – извиняется Молине. – Мы надеемся вернуться к работе над этой игрой позже. Большинство сотрудников, создававших BC, будет привлечено к работе над другими проектами Lionhead Studios. Какими? **Black & White 2**, **The Movies** и таинственный **Dimitri** по-прежнему в разработке.


BC обещал быть одним из самых интересных проектов Молине.

РУССКИЙ РОККИ

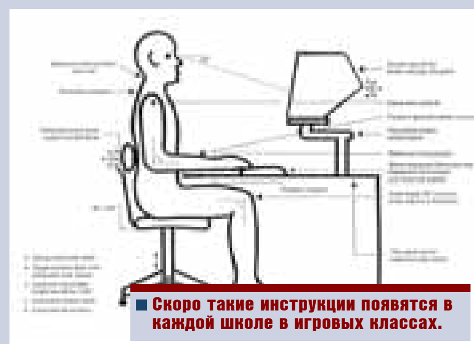

Режиссеру Алексею Сидорову «Бригада» принесла успех.


Ситуация с «Пиратами Карибского моря» не повторится.

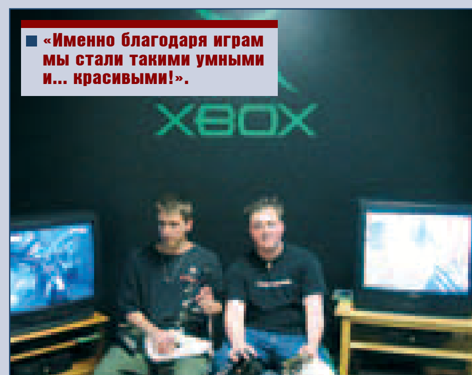

Артем Колчин бьется за правду и за любовь.

К сериалу **«Бригада»** можно относиться как угодно: хоть восхвалять, как шедевр кинематографа, хоть кататься по полу от смеха при его упоминании, однако то, что до сих пор каждый десятый мобильный телефон выдает «бригадный» рингтон – факт. Удивительно, что продюсеры выдали режиссеру «Бригады» **Алексею Сидорову** аж три с половиной миллиона долларов на его первый полнометражный фильм **«Бой с тенью».** Более того, впервые в российской практике одновременно с фильмом выйдет и одноименная компьютерная игра, разрабатываемая компанией **«Акелла».** И, если в случае с **«Пиратами Карибского моря»,** обстоятельства заставили «Акеллу» переделать «Корсаров 2» в «игру по лицензии», то с **«Централ Партнершип»,** одной из ведущих компаний на российском кинорынке, продвигающей «Бой с тенью», договорились полюбовно. Историю профессионального боксера Артема Колчина преподнесут публике в виде экшена от третьего лица. Мы надеемся получить в итоге крепкий файтинг – редкий жанр на PC. Драк будет предостаточно: на ринге, в подворотнях, в ресторанах и ночных клубах. Разработчики обещают множество эффективных комбо, а благодаря технологии motion-capture, все движения компьютерных бойцов будут вызывать восхищенное присвистывание. Помимо мордобития, найдется место и для пальбы из пистолетов и автоматического оружия. Также можно влезть в шкуру «плохиша» – наемного убийцу Змея. «Бой с тенью» – и фильм, и игра – выйдут 17 марта 2005 года.

РЕКОМЕНДОВАНО К УПОТРЕБЛЕНИЮ


Скоро такие инструкции появятся в каждой школе в игровых классах.

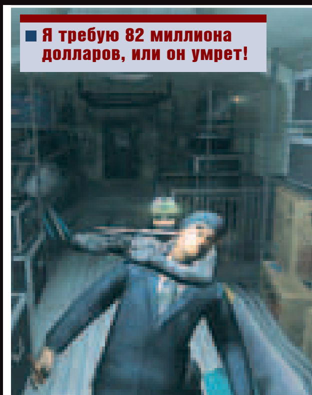
Исследования влияния электронных развлечений на людей мало чем отличаются от исследований табака. Такое впечатление, что выводы всегда определяет тот фонд, который спонсирует работу ученых. В одних отчетах утверждается, что электронные игры увеличивают количество дегенератов и садистов на Земле, а в других настаивают на обратном: мол, только при помощи игр можно воспитать нормального ребенка! **Исследование Института образования при Лондонском университете** (Institute of Education at London University), очевидно, оплачивалось крупной компанией-издателем, поскольку оно весьма благодушно настроено к индустрии электронных развлечений. По мнению английских ученых, влияние игр на детей настолько позитивно, что давно пора включить их в школьную программу. Игры способствуют социальному развитию ребенка и даже улучшают его навыки чтения. Исследователи предлагают не просто разрешать детям играть в школах в электронные игры, но и учить детей делать игры.
Родители и учителя должны понять, что в современной культуре электронные игры заняли место в одном ряду с музыкой, литературой и кинематографом – говорится в отчете Института образования при Лондонском университете.



«Именно благодаря играм мы стали такими умными и... красивыми!».


Опять не дали вывести любимую команду в люди.

Все началось с того, что компания **Eidos Interactive** заявила о задержке выхода PC-версии популярного футбольного менеджера **Championship Manager 5**. Релиз отложен как минимум до Рождества, хотя не исключено, что он выйдет и вовсе лишь к новому году. После подобного заявления акции компании начали стремительно падать в цене. Совету директоров компании не оставалось ничего, как признать: отчаявшись самостоятельно разобраться с финансовыми проблемами, Eidos ищет покупателя себя, любимого.

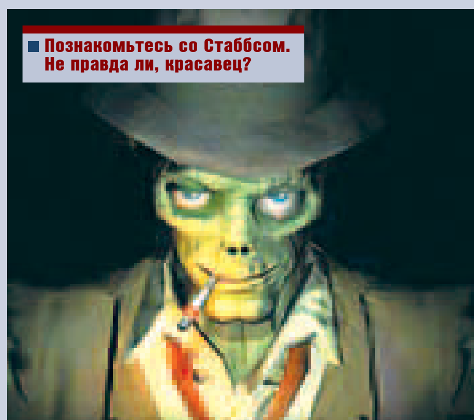

Я требую 82 миллиона долларов, или он умрет!

Неплохой рост продаж за квартал по сравнению с аналогичными показателями прошлого года наблюдается у **Ubisoft**. Компания напродавала аж на 9 процентов больше, что в долларовом эквиваленте составляет 82 миллиона. Такие круглые цифры издателю обеспечили проекты **Splinter Cell: Pandora Tomorrow и Myst IV: Revelation**. Относительно будущего периода, прогнозы еще более радужные: продажи обещают вырасти на целых 13 процентов благодаря таким играм, как **Prince of Persia: Warrior Within, Ghost Recon 2** и **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**.

ИЗ ЖИЗНИ ЗОМБИ…


Серопян променял Halo 2 на игру о зомби.

Александр Серопян (Alexander Seropian), один из основателей **Bungie Studios** и дизайнер **Halo**, в минувшем году создал самостоятельную компанию – **Wideload Games**. Прошло несколько месяцев, и компания дозрела до анонса своей первой игры. И какой игры! Вслушайтесь в певучее имя: **Rebel without a Pulse** ("Бунтарь без пульса"). Название пародирует название известного фильма 1955 года **Rebel without a Cause** ("Бунтарь без причины"). Впрочем, вся игра насквозь пародийна, потому что впервые нам предоставят возможность поиграть за... зомби. Трэш-экшен от третьего лица Rebel without a Pulse на модифицированном движке Halo посвящен похождениям бравого зловещего мертвеца Стаббса. Любители черного юмора истекают слюной в предвкушении обещанной бескомпромиссной и смешной войны людей и зомби. Релиз игры намечен на лето 2005 года.

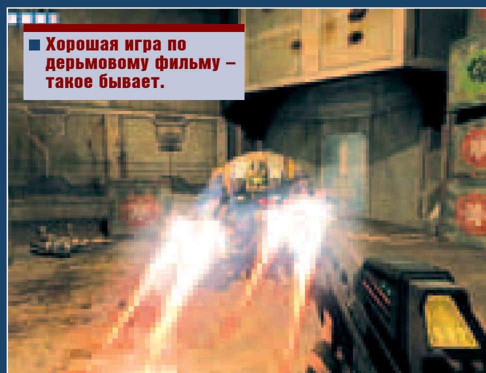

Познакомьтесь со Стаббсом. Не правда ли, красавец?

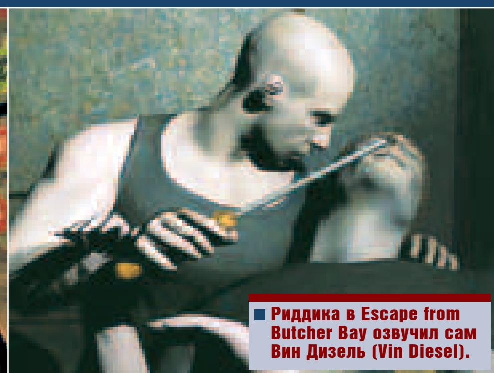

Rebel without a Pulse будет полна инфернального юмора.

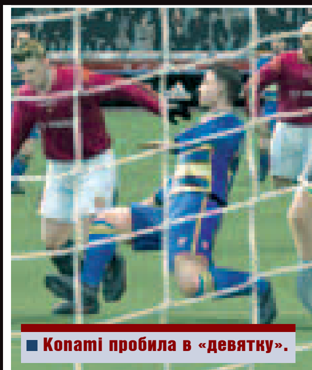
– Для нас ничто так не пахнет успехом, как разлагающаяся плоть зомби, – живописует президент Wideload Games Александр Серопян. – Мы полюбили Стаббса с самого начала, когда только вырисовывалась концепция игры.
– Эти ребята сумасшедшие! – подхватывает **Майкл Роджерс** (Michael Rogers), президент **Aspyr Media**, компании, издающей Rebel without a Pulse. – Кто еще, кроме них сделает игру о зомби, который пожирает человеческие мозги, разбрасывается своими внутренностями и при этом не забывает «приударить» за дамочками? Действительно, никто. Серопяну «пятерку» в зачетку – за оригинальность.

РИДДИК ПРЕПОДНОСИТ СЮРПРИЗ

«PC Игры» уже писал об этом чуде – игра по мотивам художественного фильма вышла лучше оригинала. Речь идет о **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Xbox-версия получила высокие оценки в прессе и разошлась солидным тиражом, в то время, как фильм **«Хроники Риддика»,** который критики окрестили «ошибкой природы», с грехом пополам окупил затраты на производство.
На подходе еще одно чудо. Обычно PC-порты многих приставочных хитов делались наспех и получались откровенно неудачными. Однако **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut** – иной случай. Мало того, что разработчики из **Starbreeze** обещают портировать свой хит на компьютер с материнской заботой, так они еще и вставили в «режиссерскую версию» несколько приятных бонусов. Во-первых, появится новый играбельный персонаж – хайтековый робот. Во-вторых, добавится специальная арена, где Риддик сможет сойтись в честном поединке с самыми крутыми преступниками галактики. Не говорим уж о том, что графически PC-версия будет смотреться лучше консольной. Упс... Все-таки проболтались.


Хорошая игра по дерьмовому фильму – такое бывает.


Риддика в Escape from Butcher Bay озвучил сам Вин Дизель (Vin Diesel).


Konami пробила в «девятку».

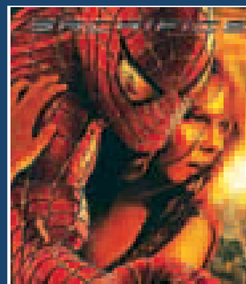
Сотрудники **EA Sports**, спортивного подразделения титана **Electronic Arts**, озадаченно чешут затылки. Вот уже несколько лет их линейки симуляторов футбола, хоккея, баскетбола и американского футбола считались лучшими в мире, однако сегодня конкуренты наступают на пятки. **NHL 2005** получил далеко не такие хорошие оценки от прессы, как **ESPN NHL 2K5** от **Sega**. По опросам, каждый третий геймер, купивший **Madden NFL 2005**, также приобрел и другую игру об американском футболе от компании-

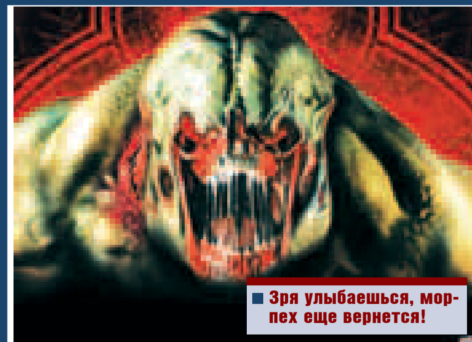

NHL 2005 получила худшие оценки у прессы за всю историю серии.

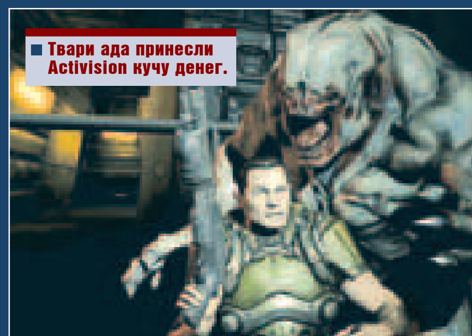
конкурента. Что же касается футбола (того, что в США называют соккером), то здесь Electronic Arts утерла нос **Konami**. Ее **Pro Evolution Soccer 4** продается на порядок лучше **FIFA Football 2005**. По крайне мере, в первый день продаж в магазины Европы, в соответствии с покупательским интересом, было доставлено полтора миллиона копий игры для «Соньки». PC-порт поступил в продажу недавно и результаты пока неизвестны, однако, без сомнения, EA Sports есть смысл призадуматься...

НОВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В АД

Ха-ха-ха, ты серьезно думал, что Ад способен просто так исчезнуть? Даже если ты самолично угробил его лучшего воина, Кибердемона? Не в этой жизни! **id Software** и **Activision** заявили о своих планах по выпуску адд-она к **Doom 3** уже в марте 2005 года. Очередной морской пехотинец вступит в бой с Адом за некий артефакт, который, видимо, очень ценится по ту сторону реки Стикс. Нам обещают новые локации, новых монстров и новое оружие, среди которого – двустволка из **Doom 2**. Новая экскурсия по Аду будет называться **Doom 3: Ressurection of Evil** и в ее разработке id Software поможет компания **Nerve Software**.

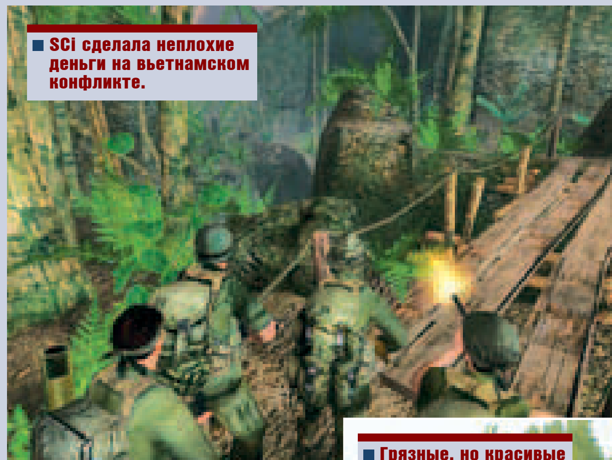

Затратив кучу денег на создание качественной игры по «Человеку-пауку 2», компания не прогадала.


Зря улыбаешься, морпех еще вернется!


Твари ада принесли Activision кучу денег.

Лучшие умы мира уже подсчитывают предполагаемую прибыль от адд-она к Doom 3. Кстати, недавно были обнародованы результаты финансовой деятельности Activision за период с июля по сентябрь этого года. Мало того, что, благодаря Doom 3 и **Spider-Man 2** (имеется в виду приставочная версия, а не то недоразумение, что вышло на PC) доход компании составил 310 миллионов долларов, так еще и чистой прибыли из этих денег компания насчитала аж двадцать пять с половиной миллионов. Это особенно впечатляет на фоне прошлогодних результатов – за аналогичный период потери Activision составили 10 миллионов долларов. Подводя итоги, издатель заявил, что последний квартал был наиболее прибыльным из всех непраздничных (читай: не рождественских) кварталов за всю историю существования компании.

SCI ЖИВЕТ ПРИПЕВАЮЧИ


SCi сделала неплохие деньги на вьетнамском конфликте.

Крупнейший английский издатель, **SCi**, что называется, приятно удивлен: продажи изданных им игр за прошедший год на 7,5 процентов превысили прогнозы. Неожиданным хитом стала стратегия **Conflict: Vietnam** – она принесла компании доход в 4,5 миллионов долларов. В копилку SCi добавили денежку и **Richard Burns Rally**, и даже консольный **Galleon** (с горем пополам игра все-таки окупилась). Британская компания не собирается останавливаться на достигнутом – она уже заключила договоры по изданию на территории Северной Америки новых игр серии Conflict и **Carmageddon** (четвертая часть уже в разработке). Не забывает издатель и другие платформы – в его планы входит выпуск игр для новой портативной консоли **Gizmondo** и мобильных телефонов.


Грязные, но красивые машинки тоже приносят доход.

Неплохой барыш компании обещают принести и ее лицензии на издание игр по мотивам фильмов «**Бешеные псы»** (Reservoir Dogs) и «**Константин»** (Constantin).

Если дела SCi и дальше пойдут хорошо, то у компании есть все шансы стать крупнейшим независимым издателем Британии, обогнав даже Codemasters и Eidos Interactive.

СФЕРА – первая российская многопользовательская интернет-игра

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Новая СФЕРА твоей новой жизни!

Сфера
Материк Власти

- Новый Материк
- Новые модели персонажей
- Новая анимация
- Новая одежда и доспехи, отображающиеся на персонажах
- Новая система развития персонажа - выбирайте себе профессию

NIKITA

http://sphere.yandex.ru

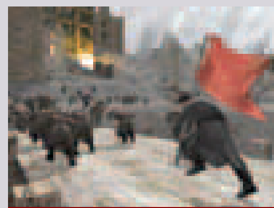
Яndex
Найдётся всё

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

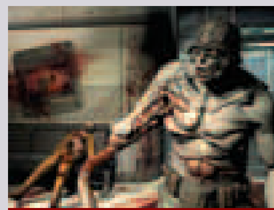
Лидеры продаж в США и Канаде/ сентябрь – октябрь 2004 года



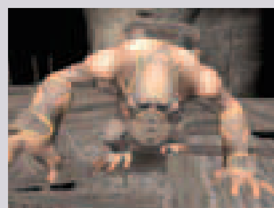
Call of Duty United Offensive2.



Call of Duty.



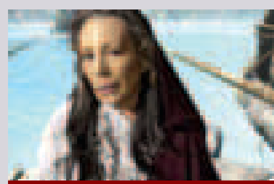
Doom 3.



Final Fantasy XI Chains of Promathia



Madden NFL 2005 3.

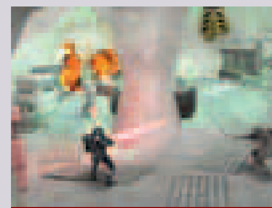


Myst 4 Revelation.

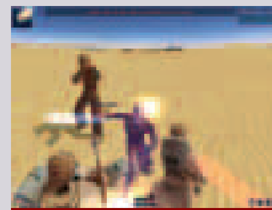
Название игры	Издатель
TOP 10 за сентябрь	
01. The Sims 2	**Electronic Arts**
02. The Sims 2 Special DVD Edition	**Electronic Arts**
03. Call of Duty: United Offensive	**Activision**
04. Star Wars: Battlefront	**LucasArts**
05. Doom 3	**Activision**
06. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
07. Call of Duty	**Activision**
08. Rome: Total War	**Activision**
09. World Poker Championship	**ValuSoft**
10. Star Wars: Knights of the Old Republic	**LucasArts**
19 – 25 сентября	
01. The Sims 2	**Electronic Arts**
02. The Sims 2 Special DVD Edition	**Electronic Arts**
03. Star Wars: Battlefront	**LucasArts**
04. Call of Duty: United Offensive	**Activision**
05. Warhammer 40.000: Dawn of War	**THQ**
06. Rome: Total War	**Activision**
07. Doom 3	**Activision**
08. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
09. Tournament Poker: No Limit Texas Hold'em	**Eagle Games**
10. Madden NFL 2005	**Electronic Arts**
26 сентября – 2 октября	
01. The Sims 2	**Electronic Arts**
02. The Sims 2 Special DVD Edition	**Electronic Arts**
03. Rome: Total War	**Activision**
04. Star Wars: Battlefront	**LucasArts**
05. Call of Duty: United Offensive	**Activision**
06. Warhammer 40.000: Dawn of War	**THQ**
07. Final Fantasy XI: Chains of Promathia	**Square Enix**
08. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
09. Doom 3	**Activision**
10. Call of Duty	**Activision**
3 – 9 октября	
01. The Sims 2	**Electronic Arts**
02. The Sims 2 Special DVD Edition	**Electronic Arts**
03. Rome: Total War	**Activision**
04. Star Wars: Battlefront	**LucasArts**
05. Call of Duty: United Offensive	**Activision**
06. Myst 4: Revelation	**Ubisoft**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. Warhammer 40.000: Dawn of War	**THQ**
09. Doom 3	**Activision**
10. Call of Duty	**Activision**



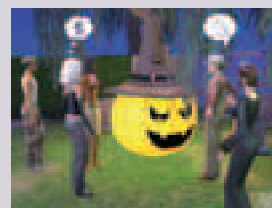
Rome Total War.



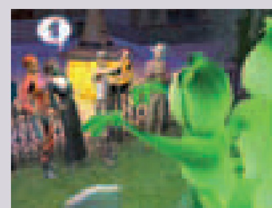
Star Wars Battlefront2



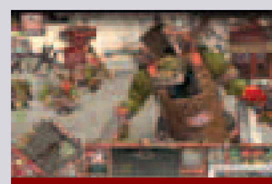
Star Wars Knights of the Old Republic.



The Sims 2.



The Sims 2 Special DVD Edition.



Warhammer 40.000 Dawn of War2.

Еженедельно в мире выходит порядка десяти новых компьютерных игр. Большинство из них обречено на забвение, либо местечковую известность в пределах родной страны. Лишь единицы из них попадают в чарты и продаются многотысячными тиражами. Особенно тяжело воткнуться в рейтинг продаж США – слишком велика конкуренция. Во-первых, американцы крепко сидят на консолях. Во-вторых, компьютерная игра там стоит порядка 50 баксов, поэтому к каждой покупке люди относятся ответственно. Приобретают, в основном, проверенные хиты. Отсюда – вялая текучка в рейтинге.

Осень в Америке прошла под знаком ***The Sims 2***. Фанаты продолжали активно раскупать обе версии игры – и стандартное, и коллекционное DVD-издание. В **Electronic Arts** до сих пор не прекращается вечерина – все танцуют, пьют коктейли, руководство отдыхает на Ямайке. Очевидно, ситуация не изменится еще несколько месяцев, поэтому начальство не торопится возвращаться.

Уверенно себя чувствуют в чарте ***Star Wars: Battlefront***, ***Call of Duty: United Offensive***, ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** и ***Rome: Total War***. Причем, интерес к Rome растет с каждой неделей, и красивейшая стратегия продвигается к вершине рейтинга.

Из новинок октября стоит отметить ***Myst 4: Revelation***. Похоже, на сегодняшний день, это единственный квест, сохранивший армию фанатов и способный конкурировать с нынешними заправилами чартов. С другой стороны, третья часть знаменитого сериала в свое время на три недели оккупировала первое место американского хит-парада, а сегодня Revelation не смогла подняться выше шестого. Тенденция, однако.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Декабрь 2004 – Февраль 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
7 Sins	RPG	28 февраля 2005
Airborne Assault: Conquest of the Aegean	Strategy	IV квартал 2004
Armies of Exigo	Strategy	1 декабря 2004
American Chopper	Racing	01 декабря 2004
Anime Bowling Babes	Sports	IV квартал 2004
Bad Mojo Redux	Adventure	IV квартал 2004
Ballerium	Strategy	IV квартал 2004
Bet on Soldier	Shooter	IV квартал 2004
Billy Blade and the Temple of Time	Action/ Adventure	30 января 2005
Black & White 2	Strategy	15 февраля 2005
BloodRayne 2	Action	I квартал 2005
BlowOut	Action	01 декабря 2004
BoomTown	Action	IV квартал 2004
Brothers in Arms	Shooter	24 февраля 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	01 февраля 2005
City of Villains	MMORPG	03 января 2005
Championship Manager 5	Sports	12 декабря 2005
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Shooter	Декабрь 2004
Close Combat: First to Fight	Shooter	17 января 2005
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	31 января 2005
Creature Conflict: The Clan Wars	Action	04 февраля 2005
Dark Age of Camelot: Catacombs	MMORPG	07 декабря 2004
Down in Flames	Strategy	01 января 2005
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	10 января 2005
DRIV3R	Racing Action	03 января 2005
Dungeon Lords	Action	IV квартал 2004
Dungeon Siege II	RPG	14 февраля 2005
Earth 2160	Strategy	IV квартал 2004
Empire Earth II	Strategy	07 февраля 2005
Exarch Online	MMORPG	01 февраля 2005
Fahrenheit	Adventure	07 февраля 2005
Future Tactics: The Uprising	RPG	IV квартал 2004
Garfield	Action	IV квартал 2004
Gothic II: The Night of the Raven	RPG	IV квартал 2004
Guild Wars	MMORPG	07 февраля 2005
Hearts of Iron 2	Strategy	04 января 2005
Hoyle Casino 3D	Puzzle	03 января 2005
IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	15 января 2005
Imperial Glory	Strategy	03 января 2005
Kings of the Dark Ages	Strategy	I квартал 2005
Legion Arena	Strategy	IV квартал 2004

Название	Жанр	Дата выхода
Middle-Earth Online	MMORPG	15 февраля 2005
Nobunaga no Yabou Online: Hiryuu no Akira	RPG	16 декабря 2004
Obscure	Survival Horror	IV квартал 2004
Officers	Strategy	29 декабря 2004
Origin of the Species	Action/Adventure	10 января 2005
Pariah	Shooter	05 февраля 2005
Pirates of the Burning Sea	RPG	IV квартал 2004
Playboy: The Mansion	Simulation	11 января 2005
Pro Rugby Manager 2005	Sports	28 февраля 2005
Project: Snowblind	Shooter	02 января 2005
RHEM	Puzzle	01 февраля 2005
Runaway 2	Adventure	IV квартал 2004
SeaWorld Adventure Parks Tycoon	Strategy	03 января 2005
Shadowbane: Throne of Oblivion	RPG	IV квартал 2004
Silent Hunter III	Simulation	03 января 2005
Sonic Heroes	Arcade	IV квартал 2004
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Shooter	I квартал 2005
Starship Troopers	Action	IV квартал 2004
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	RPG	15 февраля 2005
Star Wars: Republic Commando	Shooter	01 февраля 2005
SWAT: Urban Justice	Shooter	03 января 2005
Take Command: 1861 The Civil War	Strategy	IV квартал 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Strategy	06 декабря 2004
The Matrix Online	MMORPG	18 января 2005
The Punisher	Shooter	Январь 2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Shooter	01 февраля 2005
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Mission Pack 2	Shooter	01 декабря 2004
Total Club Manager 2005	Simulation	01 декабря 2004
Ultima Online: Samurai Empire	RPG	02 декабря 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	RPG	08 ноября 2004
Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	Strategy	03 января 2005
War World: Tactical Combat	Action	IV квартал 2004
World of Warcraft	MMORPG	IV квартал 2004
Worms Forts: Under Siege	Strategy	01 января 2005
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Yugi the Destiny	Strategy	01 декабря 2004

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
7 Sins	Akella	Strategy	Февраль 2005
8th Wonder of the World (Войны и Зодчие)	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2004
911 Paramedic (Неотложка)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Airborne Troops	Akella	Shooter	IV квартал 2004
Armies of Exigo	Софт Клаб	Strategy	IV квартал 2004
Battle Engine Aquila (Боевая машина «Акилла»)	Новый Диск	Shooter	I квартал 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Декабрь 2004
Call of Duty: United Offensive	1С	Shooter	IV квартал 2004
Car Tycoon (Автомагнат)	1С	Strategy	IV квартал 2004
Championship Manager 5	Новый Диск	Simulation	II квартал 2005
Crush Day (Форсаж 2)	Новый Диск	Racing	II квартал 2005
Daemonica	Akella	Action	IV квартал 2004
Doom 3	1С	Shooter	2004
Dungeon Siege II	1С	RPG	Весна 2005
ER Code Red (Скорая помощь 3)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Fahrenheit	Софт Клаб	Adventure	2004
Fight Box	Новый Диск	Sports	Декабрь 2004
FlatOut (FlatOut: На предельной скорости)	Бука	Racing	2 декабря 2004
Full Spectrum Warrior	Руссобит-М	Shooter	Декабрь 2004
Half-Life 2	Софт Клаб	Shooter	IV квартал 2004
Jack the Ripper (Джек Потрошитель)	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2004
Lord of the Rings: Battle for Middle-earth	Софт Клаб	Strategy	2 декабря 2004
Martin Mystere (Инспектор Катани)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2005
Massive Assault: Phantom Renaissance	Akella	Strategy	IV квартал 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Софт Клаб	Shooter	IV квартал 2004
Myst IV: Revelation	Руссобит-М	Adventure	2004
Need For Speed: Underground 2	Софт Клаб	Racing	IV квартал 2004
No Name War	Бука	Strategy	Февраль 2005
Outlaw Golf (Гольф: Бешеные клюшки!)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Playboy: The Mansion	Бука	Strategy	II квартал 2005
Prince of Persia: Warrior Within (Принц Персии: Схватка с судьбой)	Akella	Action	IV квартал 2004
Rails Across America (Америка на шпалах)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Restricted Area (Запретная зона)	Новый Диск	RPG	Декабрь 2004
Rome Total War	1С	Action	2004
Scrapland	Akella	Action	2004
Simon the Sorcerer 3D	Новый Диск	Action/Adventure	I квартал 2005
Shade: Wrath of Angels	1С	Action	2004
SPECNAZ (Спецназ. Операция «Волк»)	Новый Диск	Action	I квартал 2005
Spider-Man 2	1С	Action	IV квартал 2004
Star Academy 2 (Фабрика звезд 2)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Strike Fighters (F4 Фантом)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Terrorist Takedown	Новый Диск	Action	Декабрь 2004
The Fall: Последние дни мира	Руссобит-М	RPG	Январь 2005
True Crime: Streets of LA	1С	Action	2004
Waterloo (Ватерлоо)	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2004
Worms Forts: Under Siege! (Worms Forts: В осаде!)_	Софт Клаб	Strategy	IV квартал 2004
World of Warcraft	Софт Клаб	MMORPG	2005
UEFA Champions League	Софт Клаб	Simulation	Январь 2005
Zoo Tycoon	1С	Strategy	Декабрь 2004

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Alien Shooter 2	Sigma Team	Руссобит-М	Action	2005
Axle Rage	Akella	1С	Action	2005
Lada Racing Club	Geleos	Не объявлен	Racing	II квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	Akella	Akella	RPG	Январь 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	2005
Pacific Storm	Lesta Studio	Бука	Simulation	2 февраля 2005
Parkan 2	Никита	1С	Strategy	I квартал 2005
Postal 2: Штопор Жжот	Пепелац Продакшнз	Akella	Shooter	I квартал 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1С	Simulation	I квартал 2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2005
The Fast & Funny	Geleos	Не объявлен	Racing	IV квартал 2004
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	2005
Xenus: Точка кипения	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2005
АЛЬФА: Антитеррор	МиСТ ленд-ЮГ	Руссобит-М	Strategy	Декабрь 2004
Антикиллер	Qbik Interactive	Новый Диск	TPS	II квартал 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1С	Strategy	I квартал 2005
Бой с тенью	Akella	Не объявлен	Action	17 марта 2005
Бригада Е5: Новый альянс	Апейрон	1С	Strategy	I квартал 2005
Велиан	MADia	Бука	Shooter	16 декабря 2004
Вивисектор: Зверь внутри	Action Forms	1С	Shooter	I квартал 2005
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	IV квартал 2004
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-NSK	1С	Racing	2005
Звездные волки	X-bow Software	1С	Strategy	IV квартал 2004
Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC Game World	Руссобит-М	Strategy	2005
Карибский кризис	G5 Software	1С	Strategy	IV квартал 2004
Красная акула 2	HBM Development Group	IDDK Group	Simulation	I квартал 2005
Корсары II	Akella	Akella	Action	IV квартал 2004
Магия войны: Тень повелителя	Таргем	Бука	Strategy	9 декабря 2004
Магия крови	Sky Fallen	1С	Action	I квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	Май 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	Март 2005
Москва на колесах	HBM	Бука	Racing	Май 2005
Настольный теннис	Одиссей	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Одиссея капитана Блада	Akella	Akella	Action	2005
Пограничье	Сатурн Плюс	1С	RPG	2005
Сталинград	DTF Games	1С	Strategy	IV квартал 2004
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	Март 2005
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	Декабрь 2004
Чистильщик	Орион	Бука	Shooter	IV квартал 2004

Акелла



ВТОРАЯ МИРОВАЯ
СТАЛЬНОЙ КУЛАК II

WORLD WAR II: PANZER CLAWS II



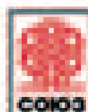




Мечтаете «своими руками» проводить Гитлера к местам зимовья раков? Или хотите сокрушить сталинский режим? Быть может, Вас привлекает руководство французским сопротивлением? В любом случае, Вам понравится эта новая увлекательная RTS по мотивам Второй Мировой войны. Пройдите множество миссий, сумейте выжить в одном из самых кровавых периодов XX века и станьте всемирно признанным победителем!

- Множество сценариев, отражающих все реалии борьбы на восточном фронте.
- Исторически достоверное оружие, экипировка солдат и техника середины двадцатого столетия.
- Высоко детализированные военные ландшафты.
- Время года, суток, погодные условия и освещенность - все это оказывает влияние на боеспособность Ваших войск.

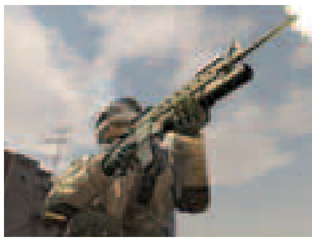
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG





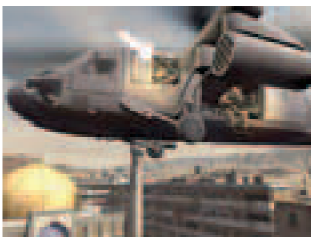
[illegible] E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

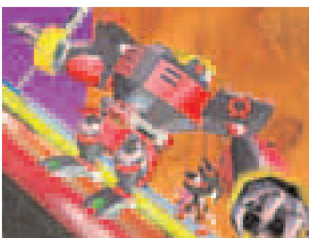


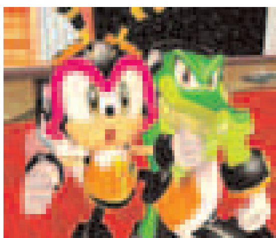
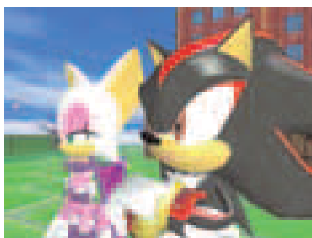




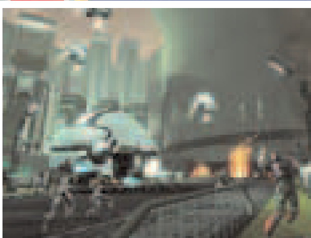
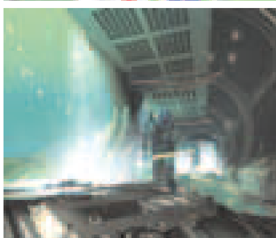
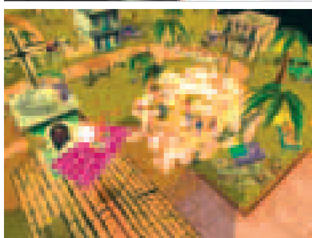


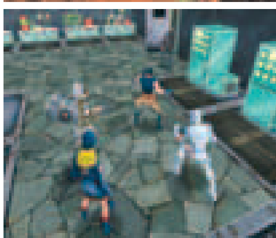
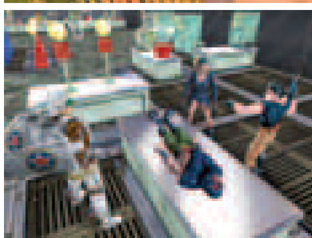
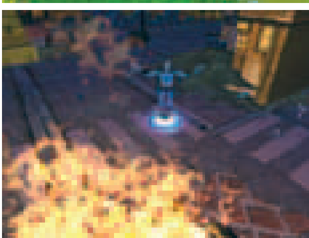
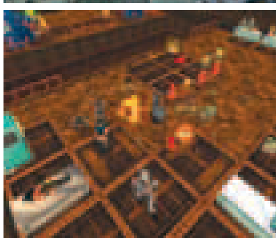



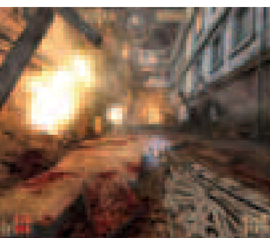
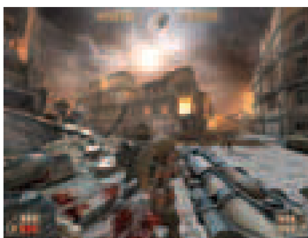
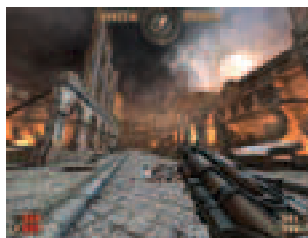
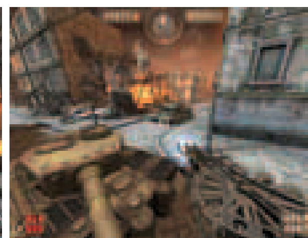
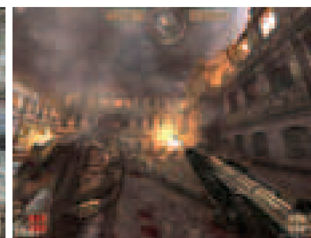
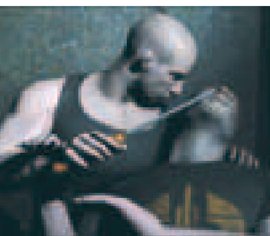
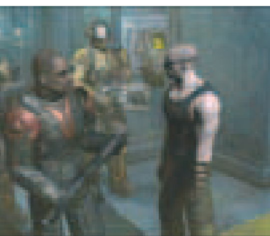
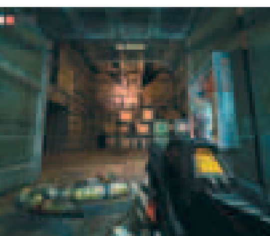



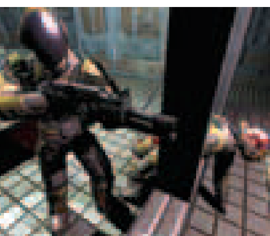


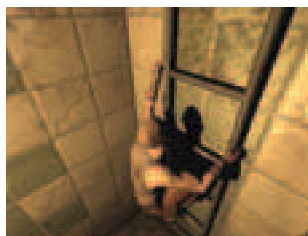





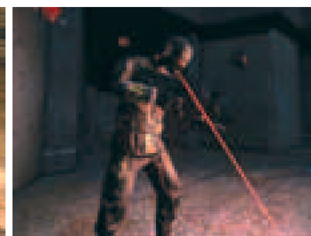
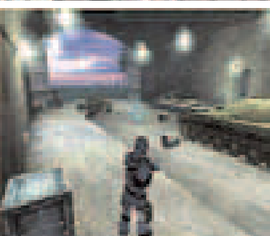






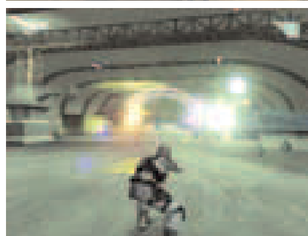
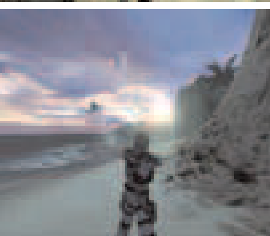









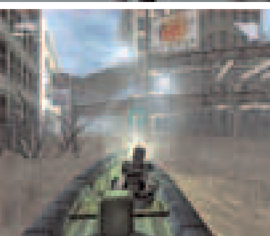
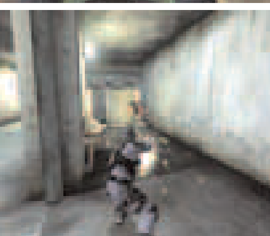
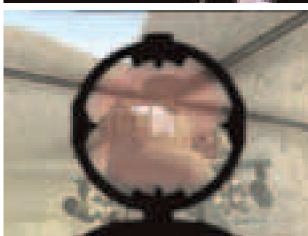
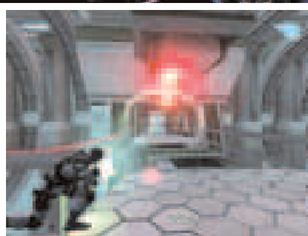
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





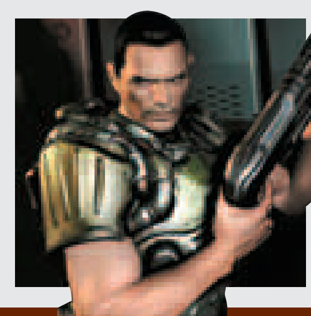





ЕЩЕ НЕМНОГО DOOM-А

Как ты, наверное, уже заметил, превьюшек у нас в этом номере – кот наплакал. Что-то не так в этом мире. И не скажешь, вроде бы, что ничего не выходит – соседний раздел буквально ломится от рецензий на игры, некоторые из которых с легкостью можно назвать шедевральными.

Поэтому, на самом-то деле, единственным стоящим и интересным событием можно считать объявление о работе над адд-оном к ***Doom 3*** (разве кто-то вообще сомневался, что это рано или поздно произойдет?). Новая игра будет носить название ***Resurrection of Evil*** и разрабатывается **id Software** на пару с **Nerve**, которые, как ты помнишь, ответственны за выпуск ***Return to Castle Wolfenstein***.

Сюжет адд-она прост как три копейки, но, тем не менее, вполне отвечает запросам и пожеланиям фанатской братии. Сатана недоволен сложившейся в первой (она же третья) части игры и хочет вернуть себе могучий артефакт, который у него подлым образом отняли. Как водится, тебя ожидают несколько новых типов монстров, абсолютно новые, еще более страшные уровни и много других приятно-неприятных сюрпризов. Кроме того (фанатская братия ликует), нам клятвенно обещают вернуть двустволку. Единственное, что точно останется нетронутым – фонарик. Те, кто до сих пор боятся темноты, – на выход. Все прочие – замерли в ожидании.



BATTLEFIELD 2

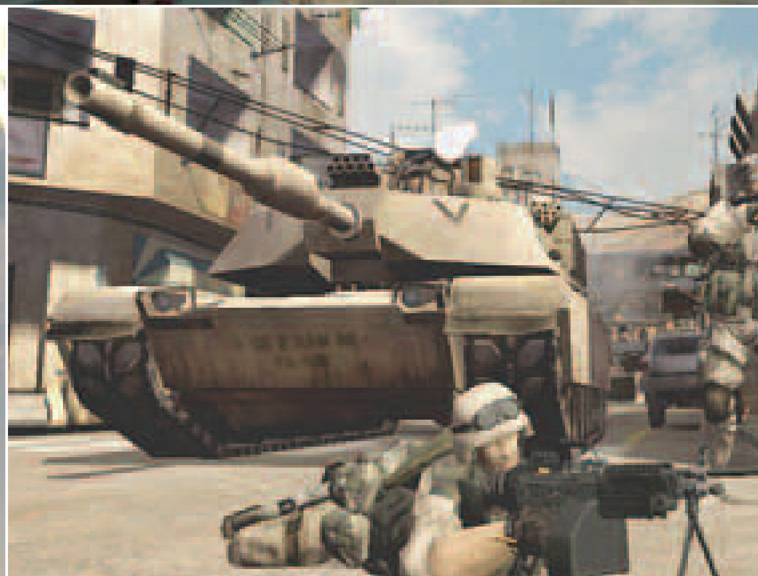


ИГРЫ ПАТРИОТОВ

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Electronics Arts
РАЗРАБОТЧИК	Digital Illusions CE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Сто
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/official/battlefield/franchise/us
ДАТА ВЫХОДА	1 марта 2005 года



Обрати внимание на качество проработки оружия - правильные тени, блики...



Текст: Егор Просвирнин

В 2002 году в игровой индустрии случилось настоящее чудо, похлеще любого копперфилдовского фокуса – из небытия возник шутер, сумевший составить реальную альтернативу вечному *Counter-Strike*. Наглеца звали *Battlefield 1942*. На сегодняшний день это второй по популярности онлайновый экшен планеты, что, согласись, само по себе говорит о многом. В этом году вышел *Battlefield: Vietnam*, теоретически – продолжение орденоносного проекта, практически – банальный мод «о джунглях» с улучшенной графикой и практически тем же геймплеем. У разработчиков не хватило наглости назвать его *Battlefield 2*, они припасли это звучное имя для выходящего весной 2005 года полноценного продолжения серии, которое действительно является второй частью, а не профессионально выполненной модификацией.

КРЫЛЬЯ РОДИНЫ

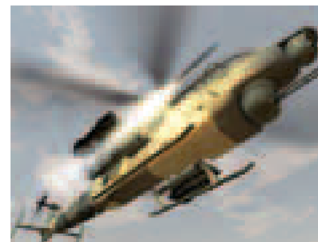
Итак, что же изменилось? Начнем с самого главного: время и место действия. Вместо самой второй из всех мировых войн и потных джунглей Вьетнама нас засылают в заоконную современность, на Ближний Восток и в Китай. В иракских пустынях доблестным вооруженным силам США предстоит сражаться с некой совершенно абстрактной Middle-East Coalition. Нет, что ты, американские морпехи на узких улочках восточных городков не имеют никакого отношения к текущей политической ситуации, игры вне политики, все дела. Во втором театре военных действий ты вдоволь повоюешь за китайцев или американцев в азиатских экстерьерах – конфликт между двумя державами разгорится, надо полагать, из-за Тайваня. Что примечательно – как арабы, так и азиаты в своем противостоянии с мировой демократией будут пользоваться российской военной техникой – проявив немного фантазии, ты сможешь представить, что бьешься на стороне России. Впрочем, особого различия между российскими и американскими танками унд вертолето-самолетами нет – используется одна на всех летная модель, управление и набор вооружений тоже мало чем отличаются. Водить вертолет отныне сможет каждый – большая часть всяких интересных функций вроде парения взяла на себя автоматика. Тебе остается только наливать да пить, в смысле, лететь и стрелять. Что поделать – баланс в онлайновых развлечениях дороже всего остального.

СТОПАМИ НЬЮТОНА

К современным средствам убиения себе подобных добавлена такая приятная вещь, как физический движок Havoc, обеспечивающий ragdoll-анимацию тушек и прочие приятности. Например, не каждая стена служит надежным укрытием от свинцового града – тоненькая жестяная перегородочка спрячет тебя от бесстыдных взглядов, но с удовольствием пропустит очередь из крупнокалиберного пулемета. Приняв на грудь свинцовые подарочки, твое тело полетит на землю в полном соответствии с законами физики. По пути с остывающей головы может упасть и укатиться в кусты каска, а за ней, вполне вероятно, последует выпавшее из ослабевших рук оружие.
Поддерживает заданную планку и звук – в нем использованы все последние достижения на поприще EAX, в том числе и знаменитый доплеровский эффект. Ежели рядом с тобой летит верто-

Вместо самой второй из всех мировых войн и потных джунглей Вьетнама нас засылают на Ближний Восток и в Китай

ГОВОРЯТ РАЗРАБОТЧИКИ



Вопрос: Какие виды оружия и техники будут использованы в вашей игре?
Ответ: Просто включите канал Discovery и вы увидите их все. Короче говоря, у нас будет все самое продвинутое, мощное и громко бабахающее.



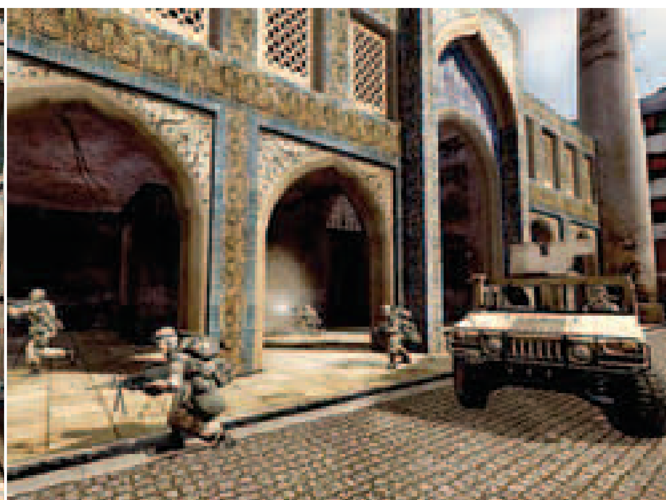
Мечеть, американский вертолет, «Вулкан» из окна – ребята веселятся.



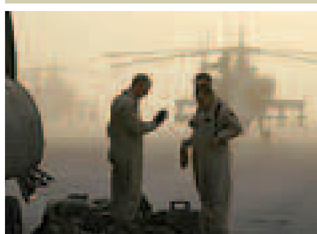
Обрати внимание на отличные тени, как от пехоты, так и от здания.



Миротворческие войска демонстративно идут парадом по освобожденной деревне.



ИНЫЕ



Помимо вспахивания battlefield-поля (прошу прощения за каламбур), студия Digital Illusions также отличилась в создании трэшевой *Codename:Eagle* (шутер о кровожадных русских, захвативших мир в ходе Первой Мировой войны) и играми о милашке Барби (я не шучу!).





лет, то совсем необязательно, что ты услышишь приближение крылатой машины смерти – окружающие тебя дома (бои будут происходить в основном на городских улицах) заглушат звук, что приведет к довольно неприятному сюрпризу.

КАРЬЕРИЗМ

Еще одна приятная новость – введена глобальная система званий, наиболее точно отражающая твои успехи в труде и обороне. Будет считаться количество убитых врагов и твоих смертей, при этом система настолько мудра, что оценит заслуги даже простого медика, занятого лишь лечением союзников. За каждое действие начисляется некий «опыт», набирая который можно продвинуться от звания рядового до чина генерала. Карьерный рост непременно повлечет за собой множество разнообразных бонусов – каких точно, разработчики пока отказываются указать. Слегка переработана система классов. К уже существующим добавлен также класс «спецназовец», предназначенный для, цитирую, «чрезвычайно уверенных в себе игроков». Не слишком уверенные в себе медики воскрешают павших товарищей, занимаясь черной магией прямо на поле боя. О специальном скилле, который позволяет превра-

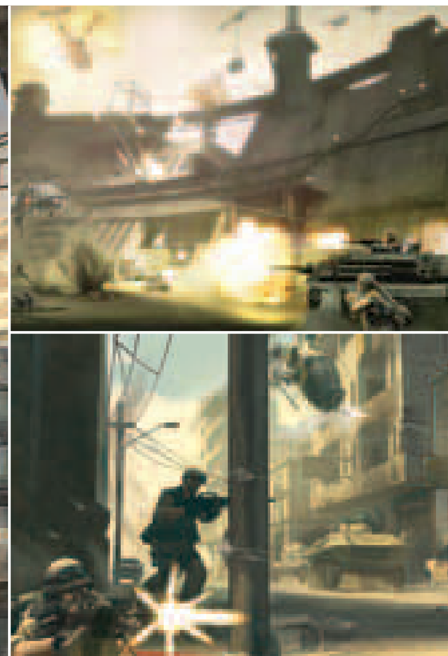
Приняв на грудь свинцовые подарочки, твое тело полетит на землю в полном соответствии с законами физики





Если честно, то мы в восторге от моделей солдат. Такого ты еще не видел.


Городские сражения – крайне интересный и увлекательный момент игры.



тить вражеский труп в персонального раба-зомби, к сожалению, ничего не сообщается.

В ПОМОЩЬ УМНЫМ

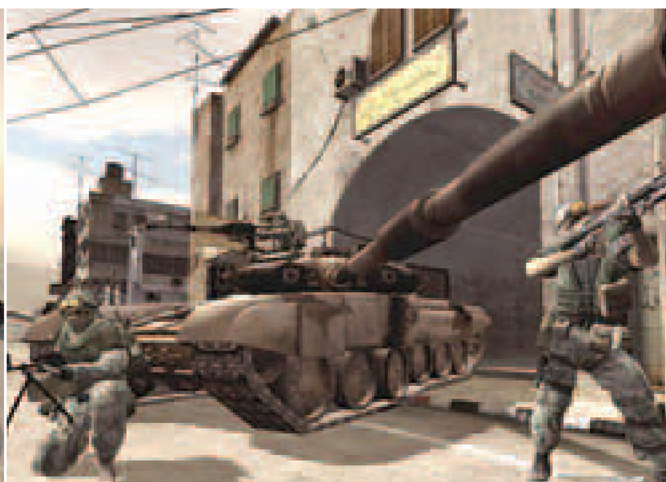
Значительно увеличилось количество игроков, одновременно бьющихся за деньги и нефть (на самом деле, конечно же, за свободу и демократию) – аж до ста человек. Чтобы не потеряться в толпе себе подобных (стадо из полсотни голов – это что-то!), введена новая система навигации – положение соратников по делу мировой революции обозначается миниатюрными зелеными стрелками. Дескать, направо пойдешь – медика найдешь, налево попрешь – базутчика в друзья возьмешь, далее в том же духе. Для помощи особо одаренным камрадам тебе позволят создать на карте waypoint, видимый для соратников. Если они совсем уж «не-Эйнштейны», ты можешь от отчаяния кинуть сигнальную дымовую шашку, чтобы даже до слепоглухонемых дошло, куда и за кем бежать. Заодно, для вящей радости разведчиков, все обнаруженные бандформирования помечаются на карте, чтобы соратники точно видели, где располагается «такой большой, грохочущий, с броней и пушкой!». Достигнувшие полной трансцендентности граждане возлагают на свои плечи тяжкое бремя командования сборищем заигравшихся гражданских, для чего им выдают в личное пользование специальный режим карты, в котором можно отдавать прямые приказы каждому иг-

РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ

Известный своей монструозностью и хорошими связями конгломерат **Electronics Arts** начал готовиться к выходу игры заранее, организовав год назад массивную пиар-каманию, в ходе которой уговорил президента США ввести войска в Ирак под видом поиска оружия массового поражения. Идея пиарщиков выгорела на все сто – в настоящий момент на Ближнем Востоке идет самая настоящая война, очень похожая на ту, что будет отражена в грядущей *Battlefield 2*. Покупатели определенно будут в восторге.

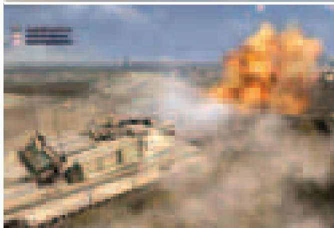







Таким моделям техники позавидовал бы любой уважающий себя авиасимулятор.











року. Ну и напоследок самое сладкое – графика. Battlefield 2 создается на абсолютно новом движке. Старый боевой мотор сдан в утиль истории. Новорожденное графическое чудо выдает скриншоты едва ли не фотореалистичного качества – при известном желании картинку можно спутать с телерепортажем какой-нибудь там «Аль-Джазиры» о зверствах в Ираке. Помимо возросшего количества полигонов, на графических копях пашут также динамическое освещение, мультитекстурирование и новая система отображения земной поверхности.

ПРЕДВЕСТНИКИ

Предшественниками ***Battlefield 2*** являются ***Battlefield 1942*** и ***Battlefield: Vietnam***. Действие первой происходит во времена Второй Мировой войны в самых разных уголках земного шара – от Африки до средней полосы России. Вторая игра посвящена Вьетнамской Войне, в ходе которой США пытались поставить на колени коммунистический северный Вьетнам, устроив в нем многолетнюю кровавую бойню. К счастью, их затея провалилась, американские войска были с позором изгнаны с вьетнамской земли.



FOR FREEDOM!

Резюмируя, можно сказать, что нас ожидает великолепная игра, способная в рейтинге популярности подняться со второго места на первое. Кого-то привлечет отличная графика, кто-то прельстится не менее отличным звуком, иные с усердным хрюканьем примутся делать виртуальную армейскую карьеру. Остальные будут просто сражаться за добро и справедливость, выжигая регрессивно мыслящих элементов ковровыми бомбардировками. Пожелаем им удачи в их благородной миссии.







Текст: Олег Шолохов



Похоже, тут что-то взорвалось.



Так люди становятся супергероями – завидуй.

ЖАНР ИГРЫ	Role Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
РАЗРАБОТЧИК	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.vugames.com
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2005 года

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В СУПЕРМЕНЫ?

Наверное, сделать сиквел к такой игре, как *Freedom Force*, так же сложно, как придумать продолжение популярного комикса. Может быть, даже сложнее. Во-первых, разработчикам нужно придумать железобетонное оправдание тому, почему половина наших «новых» врагов – те самые плохие парни, с которыми мы уже один раз разделались. Во-вторых, создатели игры обязаны сделать процесс уничтожения плохишей куда более зрелищным и захватывающим. Таков уж закон жанра: если герои комиксов в каждой следующей серии не демонстрируют новые суперприемы, они стремительно теряют популярность и выходят в тираж. В Irrational Games все это хорошо понимают. Именно поэтому, раз уж разработчики взялись за создание *Freedom Force vs. the Third Reich*, мы можем быть уверены, что сиквел окажется круче оригинала практически по всем параметрам. Когда речь идет о супергероях и суперзлодеях, по-другому просто нельзя.



Наши герои могут кидаться во врагов машинами, размахивать фонарными столбами и рушить дома

Freedom Force в свое время появилась буквально из ниоткуда и повергла публику в шок. До выхода этого проекта мы видели немало игр по комиксам, но не разу не видели игру-комикс. К тому же, в Freedom Force было столько стебового пафоса и пафосного стеба, что сравнить ее с какими-то другими представителями жанра можно было лишь с бо-о-льшой долей условности. Разработчики заявили о себе так, что ***Freedom Force vs. the Third Reich*** мы все теперь ждем как манны небесной. Если игра будет хотя бы так же хороша, как первая часть сериала (а она почти наверняка будет лучше), статус суперхита ей гарантирован.

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ СУПЕРКОНЦЕПЦИИ

Просто отнести Freedom Force vs. the Third Reich к жанру RPG явно недостаточно, чтобы дать незнакомому с сериалом человеку хоть малейшее представление о том, что она из себя представляет. В большинстве своем ролевики очень консервативны, и с чем бы мы ни пытались сравнить Freedom Force vs. the Third Reich – с ***Might & Magic***, с ***Fallout***, с ***Knights of the Old Republic*** – толку от этого будет мало. Слишком сильны различия между этим проектом и теми играми, которые мы традиционно считаем законодателями мод в жанре.

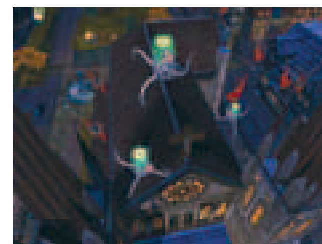




В Freedom Force vs. the Third Reich мы управляем небольшим отрядом суперменов, которые решили посвятить свои жизни борьбе со злом. Зло, в свою очередь, пообещало себе не успокаиваться, пока по земле ходит хоть один супермен. И понеслось... Сражения, в основном, проходят в формате стенка на стенку. Как и положено, силы противника превосходят наши раз эдак в пять, а то и в десять. Именно поэтому Freedom Force vs. the Third Reich – это стратегия едва ли не в меньшей степени, чем RPG. Ключ к победе – в грамотном использовании умения каждого из наших героев, тактически грамотном расположении бойцов и следовании общему стратегическому замыслу, который позвроляет ориентироваться в окружающей каше. Так как бои разворачиваются в реальном времени (и, заметим, весьма быстром темпе), Freedom Force vs. the Third Reich – это, помимо всего прочего, еще и экшен, сражения которого удивительно динамичны и зрелищны. Одна из главных особенностей игры (присущая и оригиналу) – полная интерактивность окружения. Наши герои могут кидаться во врагов машинами, выдирать из земли фонарные столбы, рушить дома и (при желании) превращать в руины целые кварталы. Разработчики отлично осознают, что многим хочется побывать в шкуре супергероя как раз ради этого. Именно поэтому они решили дать нам больше возможности самовыразиться посредством уничтожения всего, что нас окружает. Если ты играл в Freedom Force, то наверняка помнишь, что твою страсть к разрушению охлаждало падение репутации, если ты входил в раж и крушил все на своем пути. Теперь этой проблемы практически не существует. Репутация осталась, однако мы теперь можем совершить куда больше актов вандализма без каких-либо серьезных последствий.

Большой проблемой оригинальной Freedom Force было то, что мы постоянно должны были нянчиться с каждым из наших героев, чтобы те не натворили глупостей. Теперь все должно измениться. Супермены отныне и сами могут постоять за себя (как ни парадоксально это звучит), даже если мы не уделяем им слишком много внимания. Завидев противника, они самостоятельно вступят в бой и будут использовать именно те свои умения, которые в данной ситуации подходят лучше всего. Игра и нам будет подсказывать, какие способности героя удобнее всего применять против данного конкретного противника, а какие лучше приберечь для другого случая.

СПАСЕМ МИР ВМЕСТЕ



Freedom Force vs. the Third Reich **будет существенно отличаться от оригинала в том числе и благодаря наличию многопользовательского режима. Разработчики пока не говорят, что именно он будет собой представлять, и сколько человек смогут играть по сети, но обещают, что сделают именно такой мультиплеер, каким он и должен быть в интерактивной книжке комиксов. Что бы это ни значило…**



СУПЕРМЕН СВОИМИ РУКАМИ

Одна из самых интересных особенностей ***Freedom Force vs. the Third Reich*** – возможность нанимать в команду собственноручно сгенерированных героев. В оригинальной ***Freedom Force*** сделать это было не так-то просто из-за того, что у нас уходило очень много времени на то, чтобы накопить достаточное количество очков. А так хотелось поглядеть на созданного своими руками супермена в деле! Теперь же разработчики обещают, что нам будет намного проще набирать новых героев в партию.

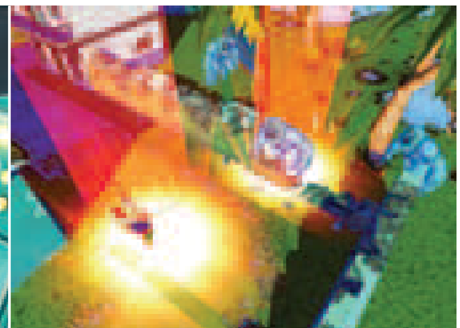




«А я чего? Я ничего. Это не я все спалил. Когда я пришел, все так уже и было».




Сэр Мистер Джонс, ваша карта бита.





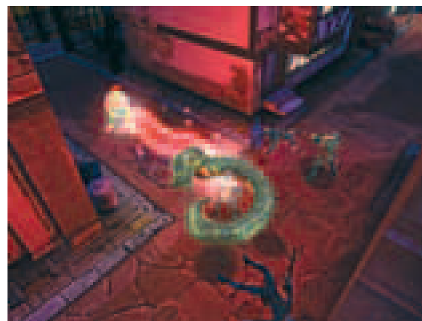


ПОБОЛЬШЕ СУПЕРОВ

Чем Freedom Force vs. the Third Reich отличается от всех прочих игр больше всего, так это стилем. В мире супергероев и суперзлодеев практически нет ничего такого, что было бы хоть чуточку не супер. Разумеется, это не могло не сказаться на сюжете второй части сериала. После того, как наши отважные герои расправились с суперплохишом по имени Nuclear Winter, в Patriot City пришел мир и спокойствие. Казалось бы, радоваться надо. Но в мирные (а уж тем более в супермирные) времена супермены остаются без работы. Наши герои заскучали и занимались в основном тем, что вспоминали, как же весело было в старые-добрые супервремена.
Однако вскоре выяснилось, что Nuclear Winter по-прежнему живет и здравствует. Причем делает это не где-нибудь, а на Кубе, куда он приехал, чтобы раздобыть немного ядерного оружия. С ним он отправился в прошлое и передал его лидерам нацистской Германии. В результате нацисты выиграли Вторую Мировую войну, и Patriot City превратился в Port Blitzkrieg. Супермены, конечно же, не могли спокойно на это смотреть и решили сами сгонять в прошлое, чтобы поразмяться, а заодно в очередной раз спасти мир. Будь это любая другая игра, мы бы назвали сюжет бредовым. Но тут другой случай. Мы ведь имеем дело с комиксами (причем с интерактивными). Так что подобная завязка –

ЧТО ДЕЛАЕТ ЧЕЛОВЕКА СУПЕРГЕРОЕМ?

Разработчики обещают нам около 30 новых персонажей. В том числе мы увидим 6 новых героев, которые смогут войти в нашу партию. В отличие от суперменов из первой части сериала, силы новичков никак не связаны с энергией «Х». В основном они стали супергероями благодаря использованию хитроумных приспособлений, помогающих им бороться со злом. Хотя есть и исключения. Кецалькоатль (Quetzalcoatl), например, является воплощением одноименного древнеиндейского бога.

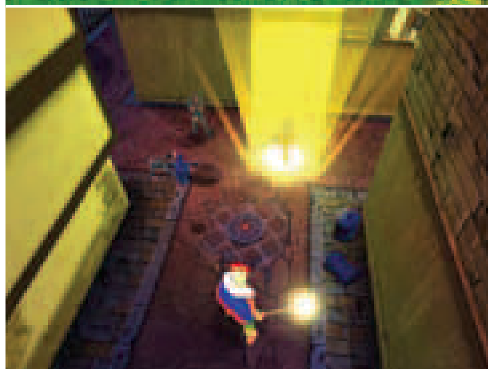


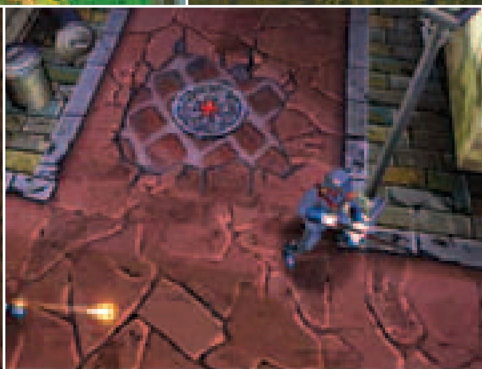

Хотя камеру можно приблизить, удобнее, когда она висит высоко.


Неслабая дуэль: супермен на ковре-самолете против рогатого снежного человека.




Воевать нам придется не против обычных немецких солдат, а против немецких же суперплохишей.



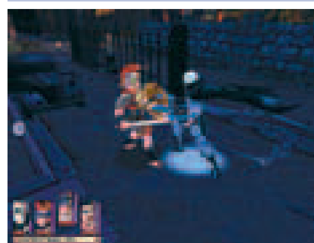


именно то, что нужно для новой суперистории о супергероях.

НА ЗАВИСТЬ КОМИКСИСТАМ

Разработчики потратили немало времени на то, чтобы улучшить движок, на котором создавалась Freedom Force. Основные отличия коснулись системы прорисовки спецэффектов. Все освещение в игре стало динамическим. Это означает, что, если мы сломаем уличный фонарь, он перестанет светить, и вокруг станет немного темнее. Куда более зрелищными обещают стать и все суперспособности, которые будут использовать наши герои. Однако в целом, если судить по скриншотам, графика в Freedom Force vs. the Third Reich отнюдь не поражает воображение. Вот дизайн – да, хорош как всегда. А количество полигонов, потраченных на трехмерные объекты, качество текстур и сложность ландшафтов особого впечатления пока не производят. Однако это едва ли умаляет многочисленные очевидные достоинства игры. Если ты не веришь, что в **Irrational Games** работают суперразработчики, которые делают суперигры, дождись релиза Freedom Force vs. the Third Reich. PC

БАРДАК ОПЛАЧЕН



Хотя сейчас дата выхода проекта и назначена на первый квартал 2005 года, ничто не мешает *Irrational Games* немного ее передвинуть, если вдруг возникнет такая необходимость. Дело в том, что на сей раз разработчики сами финансируют создание проекта, поэтому издатель едва ли может на них давить по поводу даты выхода.

В мире супергероев и суперзлодеев практически нет ничего такого, что было бы хоть чуточку не супер


Таким мог бы стать мир в случае победы Германии в войне.




Текст: Mad! Divoff


Новые объекты добавляются несколькими щелчками мышки.


Не выходя из редактора можно посмотреть на результат.

ЖАНР ИГРЫ	Action / First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Groove Games
РАЗРАБОТЧИК	Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pariahgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2005 года



PARIAH

ПАРЯТ НЕ ПО-ДЕТСКИ!

В каждом соревновании есть и победители, и проигравшие. Взять хотя бы прошедшую олимпиаду – те же прыгуны с шестом – бегают, прыгают, стремятся ввысь, поднимают планку, нервничают, проигрывают... А море зрителей, затаив дыхание, наблюдают за всем этим на стадионе.
Такая же точно ситуация и в игровой сфере – разработчики задирают планку, пытаясь обойти конкурентов и свой предыдущий результат, копошатся, создают, хвастаются, катаются на выставки. Только вот, помимо простого наблюдения, тебе еще предстоит на своей шкуре «почувствовать разницу». Но это только присказка.

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР...

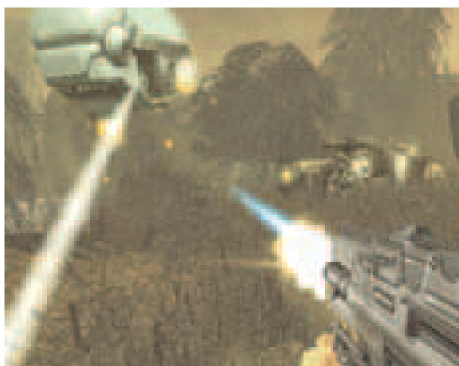
А начать рассказ стоит с мартовского заявления студии **Digital Extremes** (известной в кругу заинтересованных лиц своим ***Unreal Tournament***) о том, что совместно с новым издателем **Groove Games** они анонсируют новый проект, который с миром Unreal никак не связан вообще. Новое детище публично окрестили ***Pariah***. Такое вот недоразумение случилось.

А ЕСЛИ КОПНУТЬ...

Как заявляют сами создатели, разработка очередного сногсшибательного хита ведется уже не первый год, что, впрочем, ни разу не удивляет. Как это уже стало обычно для Digital Extremes, используется качественно пересобранный лицензированный движок ***Unreal 2*** от **Epic Games**. Тюнинг – великая вещь! Но, тем не менее, основной упор делается не на технологии, а на сюжете и геймплее.
Действие игры, что не удивляет, происходит в пост-апокалиптический период, когда роботы еще не выросли, а людям уже стало не до хорошей жизни.
Над планетой летают разнообразные транспортные корабли, которые иногда падают. Вот и в нашем случае один из таких транспортов упал, и из всего экипажа в живых остаются только доктор (а еще, как утверждают неофициальные информированные источники, – наркоман) **Джек Мэйсон** (Jack Mason), которому до недавнего времени совсем не хотелось жить, и его пациент – некая **Карина Дж.** (Karina J.), которую называют

Теперь тупо бегать-стрелять не модно. Тебе предстоит прятаться, выслеживать и думать головой





не иначе как Subject «B» (внешне она почему-то сильно напоминает **Лару Крофт** из известного фильма, только вот фигурой не особо вышла). НО кроме фигуры и всего прочего, Карина заражена секретным и опасным вирусом. Вроде бы все нормально, если бы не одно но – через 16 часов с орбитальной платформы будет сброшен 50-ти мегатонный заряд, который должен произвести зачистку всего живого и не очень – видимо, чтобы вирус от скуки сдох. Вот такая радужная перспектива предстает перед глазами. Как ты, наверное, уже догадался, тебе предстоит вжиться в роль этого самого доктора и ринуться в бой!

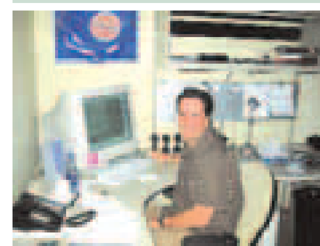
ВЫКЛЮЧИ ВЕНТИЛЯТОР – СЛЮНИ СДУВАЕТ!

Сколько раз (да и вообще – который век подряд) мы слышали фантастические заявления различных разработчиков о том, как замечательно и интересно, а также жутко увлекательно будет играть в их шедевр? Много, действительно много раз. В общем-то, данный случай исключением не является, поэтому, устроившись поудобнее и время от времени одобрительно качая головой, мы продолжаем слушать, как **Джэймс Шмальтц** (James Schmalz), глава Digital Extremes, в многочисленных интервью взахлеб рассказывает о том, что должно потрясти мир больше, чем любовь Бин Ладена к ***MS Flight Simulator,*** в ближайшие теплые весенние деньки следующего года. Ему вторит и **Джон Уолш** (Jon Walsh), глава Groove Games!

ЧУДЕС БУДЕШЬ?

В стандартный геймплей подобных игр внесено главное изменение: теперь тупо бегать-стрелять не модно. Тебе предстоит прятаться, выслеживать, продумывать, попросту – выживать, а главное: разумно использовать оружие и обязательно – успешно выполнять задание каждой миссии. Впечатлился? То-то же!
Оружие стало не просто средством для расчистки дороги к счастливой финальной эвакуации, но еще и способом проапгрейдиться, причем не только в техническом плане, но еще и в физическом. Технологической основой апгрейда являются энергетические элементы (WEC), которыми и пушки питаются, и ты сам. Именно благодаря их рациональному использованию можно разжиться оптическим прицелом или напалмовыми зарядами. Ну, или броней, например. А можно просто начать бегать быстрее. Видов всевозможных пистолетов-пулеметов-бластеров обещают много. То есть, достаточно

ВОЛШЕБНЫЕ ШАРИКИ



Незадолго до основания Digital Extremes, Джеймс Шмальтц (James Shmaltz) всего за 10 месяцев разработки (на ассемблере!) в одиночку создал игру *Epic Pinball*, которая стала одной из самых успешных игр в истории индустрии. Ее продолжение, *Extreme Pinball*, тоже было успешным с коммерческой точки зрения. Эти две игры обеспечили финансовую основу для успешной разработки компанией будущего хита Unreal и его производных. Сейчас компания разрослась и обитает в двух офисах – в Лондоне и Торонто.

СПАСИ СВОЮ ЛАРУ

Несомненно, образ Лары Крофт не дает спокойно спать как игрокам и фанатам, так и разработчикам игр, которые пытаются повторить успех этой молодой особы. Вот и **Digital Extremes** не удержалась и явно использовала узнаваемые черты лица при создании своей модели. Только сознаются ли они в этом – неизвестно.



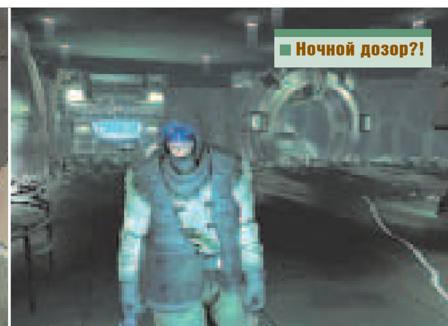


Бой идет как на открытых пространствах...



...так и внутри помещений.


Жестокие сражения вокруг наковальни.


Ночной дозор?!

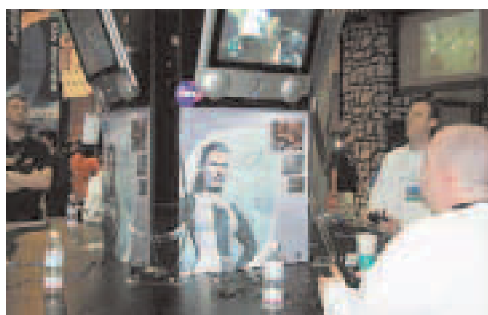


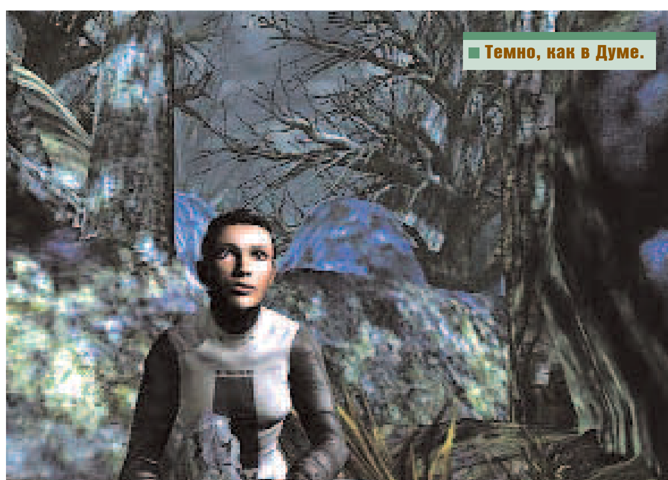
для маленькой финальной разборки.
В аптечках, кстати, теперь нужды нет, поскольку у тебя «с собой было». Маленькая коробочка, способная исцелять даже фатальные раны, присутствует с самого начала. Впрочем, у портативной лечилки есть маленький побочный эффект – после восстановления более чем 20 очков здоровья за один раз в глазах начинает двоиться. Вставляет, видимо, сильно. Хотя, ничего необычного – доктор-то наркоман...

Нереальные чудеса вот-вот должны посыпаться на головы игроков, словно из рога изобилия: помимо глубокой и продуманной одиночной игры, нескольких основных персонажей и витиеватой сюжетной линии, предполагается не менее впечатляющая игра многопользовательская, которая сразу будет поддерживать все популярные режимы (deathmatch, capture the flag, и т.д.). Кроме того, сразу с игрой будет поставляться редактор, благодаря которому без проблем можно будет создать свои карты и объекты, не особо заморачиваясь всякими лишними элементами моддинга. И, судя по скриншотам, этот редактор будет не каким-нибудь «тайкуном», а вовсе несложным инструментом трехмерного моделирования. Причем, если раньше играть по сети на свежесозданной карте могли только владельцы PC, то теперь такая возможность планируется для всех платформ.

САМЫЙ БОЛЬШОЙ СЮРПРИЗ

На прошедшей выставке E3, игра *Pariah* получила награду в категории «Biggest PC Surprise» за необычный геймплей и свою неповторимость. Кстати, по слухам – представленная демо-версия работала на приставке Xbox. Таким образом, мы опять получим кроссплатформенный продукт, стабильность и качество работы которого на нашем любимом PC можно предсказать с очень большим трудом. Такова наша суровая жизнь.




Темно, как в Думе.


Создавать уровни теперь под силу каждому.


Главное, чтобы эта красота не тормозила.


По лужам, да с таким лицом – феерично.

ПРО ОРУЖИЕ


Пушки в игре будут в меру футуристичны и итересны. В целом, они мало отличаются от своих аналогов в прочих шутерах, но подвержены всяческому улучшению. Официальный сайт игры рассказывает о трех видах оружия: штурмовой винтовке, гранатомете и аналоге дробовика с толстенным стволом, стреляющим картечью.





БАЛЕТ И КЕРАМИКА

Теперь поговорим о грустном – о фактах. Учитывая, что: а) игра анонсирована в марте; б) при этом, игра находится в производстве уже не первый год; в) демо-версия в сети отсутствует как класс (в природе, кстати, кроме той, которая была показана на E3, – больше нет); г) официальный сайт обновляется совсем редко; д) помимо двух роликов с геймплеем, снятых на той же E3 (причем, эти видеоролики объявлены разработчиками неофициальными, а сайтам, которые выложили их в открытый доступ, была отослана просьба убрать файлы с сервера), больше никаких следов игры нет. Сложив эти 5 пунктов в единое целое, вырисовывается не очень красивая картинка. Нет, я не пессимист, я просто хорошо информированный оптимист. Вспомните, как мы надеялись и ждали ***Torn***, а уж как мы верили в ***Prey*** – как, быть может, не верили самим себе... И что вышло в результате? Вот в том-то и дело.

Дата выхода из тени этого очередного чуда света назначена на март 2005 года. Учитывая маштабность проекта, верится в соблюдение временных рамок авторами с трудом. В любом случае, нам остается лишь надеяться на лучшее и ждать весны.

После восстановления более чем двадцати поинтов здоровья за один раз в глазах начинает двоиться


Очень сильно напоминает Project Eden. Особенно надпись у плеча.





Текст: Михаил «Krabat» Панюшкин



Можно даже сказать, что они гламурны.



Гордый взгляд, устремленный в небеса. Где-то там враг!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Sega
РАЗРАБОТЧИК	Sega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.toughteam.com
ДАТА ВЫХОДА	28 февраля 2005

Ищи демоверсию на диске



SONIC HEROES

ЕЖ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

На мой взгляд, представление большинства компьютерщиков о ежах несколько странное. Любой среднестатистический игрок считает, что ежик – это безумно-маньячное создание красного или синего цвета, питающееся золотыми колечками. Прыжок такого существа на голову смертелен (или приносит немалые повреждения), а если оно вдруг ложится на землю и начинает крутиться – тут уж вообще лучше спасаться бегством, чтобы выжить.

Такое неправильное представление о сих достойных представителях фауны сложилось у игрового сообщества благодаря игре-эмблеме компании **Sega** (если говорить прямо, ее дойной корове), ***Sonic The Hedgehog***, пережившей многочисленные двумерные переиздания, перешедшей в третье измерение под партийными кличками ***Sonic Adventure 1*** и ***2***... Сегодня мы чествуем очередного отпрыска этой славной фамилии, игру ***Sonic Heroes***.

Вся команда в сборе может сделать Team Blast – удар, уничтожающий всех врагов в округе

ОДИН ЕЖ ХОРОШО, А МНОГО – ЛУЧШЕ

В очередной ипостаси ежиной эпопеи родительская компания решила немного сменить концепцию. И если раньше она заключалась в том, что Sonic бежал вперед со страшной скоростью и убивал всех подряд, то ныне вперед бежит толпа ежиков, опять же убивая всех и вся. Видов бандформирований бывает четыре: Sonic team, Rose team, Dark team и Chaotics team. Каждая команда преследует свои цели, но всем им традиционно нужен зверски замученный в предыдущих сериях **Eggman**. Различаются команды не только идиотскими названиями, но и уровнем требуемой от игрока сноровки. Так, например, Розовые предназначены для начинающих, Соники и Хаотики – для продвинутых, а Темная команда может быть рекомендована лишь самым закоренелым мерзав... э... то есть игрокам, конечно.
Поклонники серии чрезвычайно обрадуются тому, что в командах присутствуют практически все герои из предыдущих серий, причем не только из компьютерных игр, но и из телевизионных шоу. Кроме того, появились и новые персонажи (особенно это касается команды хаотиков). Например, в игре теперь участвуют Сливка (Cream) и Сырок (Cheese) из ***Sonic Advance 2*** и мультфильма Sonic X. Упомя-





нутая выше команда хаотиков состоит из Эспио (Espio), Вектора (Vector) и Очаровашки (Charmy), причем Вектор был создан еще во времена первого Соника, он просто не вошел в игру. Вот такие вот антуражные подробности.

В летучий эскадрон персонажи объединяются, надо сказать, не просто так. Каждый член команды обладает каким-то своим особым качеством: скоростью, способностью летать, либо возможностью пинать врагов так, что только колечки сыплются. Дабы пройти уровень (а уровней, надо отметить, целых четырнадцать штук), тебе придется активно переключаться между этими тремя ребятами. Ничего не напоминает? Может быть, ты не помнишь, давно это было, но гремела славой в 1992 году игра ***The Lost Vikings***. И было в ней тоже три персонажа, использование способностей которых было необходимо для завершения уровня.

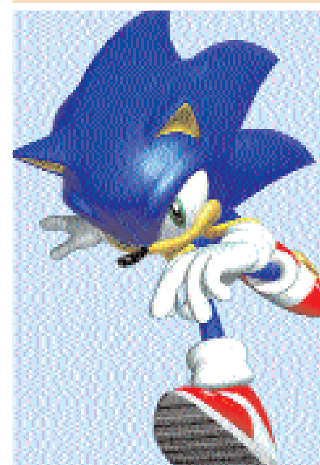
КАЖДОМУ ПО СПОСОБНОСТЯМ

В отличие от Викингов, на первом месте в которых было стратегическое планирование и неспешное решение головоломок, в новом творении Sega на передний план поставлена скорость. Переключение происходит на большой скорости и на ходу: пока летун падает с трамплина, силач зачищает внизу посадочную площадку для своего друга.

Кроме того, у каждого члена команды существует совершенно особый способ взаимодействия с остальными. Например, Соник может создавать торнадо и прыгать через стены, Кастет (Knuckles, если быть точным) же эти стены ломает и во врагов Соником швыряется. А Хвост без труда летает, а при желании тоже может толкать товарищей в супостатов. А еще, когда вся команда в сборе, она может продуцировать так называемый Team Blast – мощный удар, уничтожающий всех врагов в округе. В общем, полный набор аркадных штампов налицо.

Разумеется, режим кампании далеко не единственный из представленных в игре. Кроме него существуют и режим соревнований, классический сплит-скрин для соревнований на скорость, режим «боевых станций», я уж не говорю про бобслейные гонки и борьбу за колечки! Все это великолепие, разумеется, открывается только при прохождении определенной части кампании, что уже стало традицией для аркад.

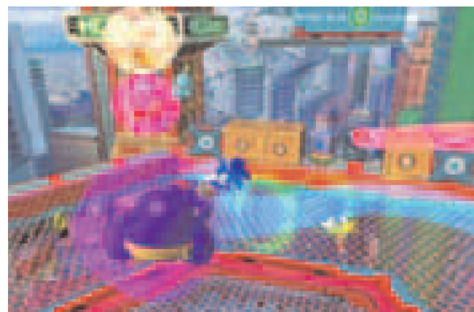
ВЫБОР ВСЕГДА ЕСТЬ



История ежика Соника насчитывает уже более 10 лет, именно он стал причиной столь высокой популярности консоли Sega Mega Drive у нас в России. Как утверждают злопыхатели, причиной столь высокой отдачи было колоссальное маркетинговое давление. Впрочем, все творения были чрезвычайно высокого качества. Игры этого семейства выходили, выходят и, наверняка, будут выходить. Лишнее подтверждение этому – *Sonic Heroes.*

ГРАФИКА И МЕХАНИКА

Предыдущие трехмерные игры серии (это я о ***Sonic Adventures 1*** и ***2***), серьезно страдали от неинтеллектуальной камеры. Основные сражения тогда происходили не с врагами, а прежде всего с ней, родимой. Опять же, товарищи из приставочного департамента утверждают, что ситуация улучшилась, но не сильно. Будем хранить веру в то, что перед выпуском на вольные компьютерные луга разработчики зададут фитиля капризному механическому глазу.





Злые ежики тоже не лишены изящества.



Роботы будут править миром!



Команда розовых чудовищно психоделична.



ЕЖИНЫЕ ЛИКИ

Одним из основных козырей игр серии Sonic всегда была графика. Яркая мультяшная прорисовка персонажей, психоделически цветастые пейзажи и безумный блеск золотых колечек – именно это притягивало в свое время игроков, заставляя бросить все остальные увлечения и копить на приставку от вышеупомянутой фирмы. По словам разработчиков, все это сохранилось в полном объеме. Нам обещают уровни, аккуратно воссозданные в трех измерениях на основе первых игр серии, живо раскрашенные и полные спецэффектов, и, разумеется, традиционно пестрящие всевозможными спиралями и кольцами, по которым надо пробегать на огромной скорости.

Столь же приятные вещи говорятся и об анимации персонажей – создатели клянутся и божатся, что движения будут плавные и детальнейшим образом проработанные. Посмотрим, насколько их обещания исполнятся. Вот товарищи из приставочных, у которых уже есть возможность поиграть в эту игру, всячески хвалят. Ну да у них и требования поменьше, не так ли?

ОПАСНО! ЕЖИ!

Не совсем понятно лишь то, как будет сочетаться стратегическая приправа с общим вкусовым букетом игры. Ведь для серии всегда было характерно минимальное ис-

ВДВОЕМ

Сплит-скрин – классический способ времяпрепровождения для двоих. В одной части экрана разворачиваются действия первого игрока, в другой – второго. При этом оба вполне адекватно уживаются на одном экране, имея возможность подглядывать за действиями друг друга. На ПК гораздо распространеннее режим игры по сети – будем надеяться, что создатели новых приключений ежика не обойдут стороной столь необходимый для высокой степени replayability режим.





Впрочем, несмотря на миловидность, злиться они вполне умеют.

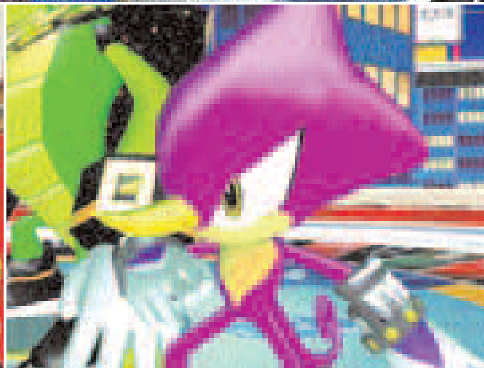


Пафосные взгляды мультяшных супергероев невыносимо притягательны.


Соник, самый знаменитый ежик в мире.


Злобного вида крокодил всего лишь один из членов команды. За него тоже можно поиграть.





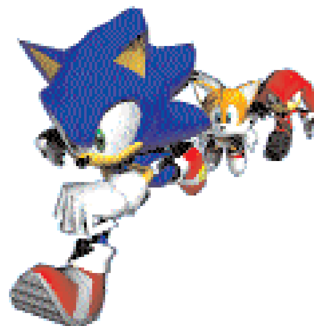
пользование ресурсов центрального мозга и нещадная эксплуатация спинного. Не загубит ли необходимость использования думательного аппарата динамику игры? Надеюсь, нет. Мало того, подобное нововведение было попросту необходимо! После пресных Sonic Adventure 1 и 2 всем казалось, что серия медленно, но верно загибается. Ведь поклонники ее подросли, их теперь не удовлетворяет простое кнопкожательство и джойстикодергательство. Повара от Sega знали, что делают, выпекая очередной шедевр. Будем надеяться, что рассчитанная на использование мозга специя придаст пикантную остроту блюду.
Мало того, возгласы из противоположного лагеря, где засели любители приставок, просто искрятся оптимизмом. По слухам, новый еж на порядок лучше, играбельнее и динамичнее предыдущих двух игр серии. Бешеный драйв и неукротимая энергия первых двух серий восстановлены на славу.

AVE SONIC!

Итак, ждем, ждем, ждем. Все любители быстрых и динамичных аркад затаили дыхание, а почитатели серии идут к директорам, дабы вымолить отпуск эдак на месяц.

Приятные вещи говорятся и об анимации персонажей – движения будут плавные и проработанные

ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС



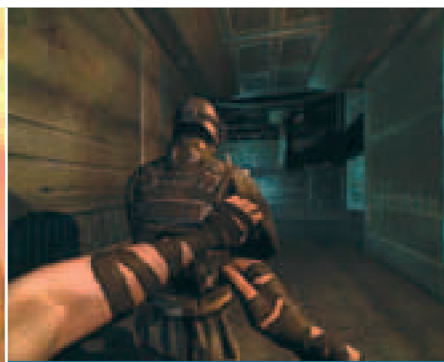
История компании Sega начинается в далеком 1954 году, тогда она называлась Service Games. В 1966 ею был создан первый популярный игровой автомат, «перископ». В 1987 году выходит Sega Master System, первая приставка, продававшаяся за пределами Японии. Сейчас компания занимается разработкой игр для различных платформ, включая игровые автоматы.


Любой испугается, когда на него побежит такая вот толпа.

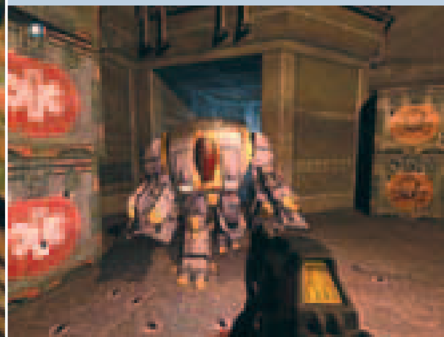

У Хвоста вечно испуганное выражение мордочки. Зато он умеет летать!



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Кажется, сейчас кое-кому сломают шею.



Стандартного перекрестья прицела в игре не будет. Только лазерные лучи.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal
РАЗРАБОТЧИК	Starbreeze AB
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.riddickgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2004 года

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY – DEVELOPER'S CUT

ДИЗЕЛЬНОЕ ТОПЛИВО

Как это ни странно, из очередной игры по фильму получился стоящий внимания проект. Хотя и вышел он на X-Box. Еще более странно, что его порт на нашу платформу пока что вызывает самые положительные впечатления. То есть в итоге у нас есть все шансы получить качественную игру по фильму, портированную с консоли. Ты когда-нибудь такое встречал? Вот я и что-то не упомню подобного чуда природы. Однако оно уверенным шагом идет на наши жесткие диски, не особо церемонясь с нашими дикими представлениями о приставочных играх по фильмам и обещая надолго оставить в нашей памяти свое название. И зовут это чудо *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*.

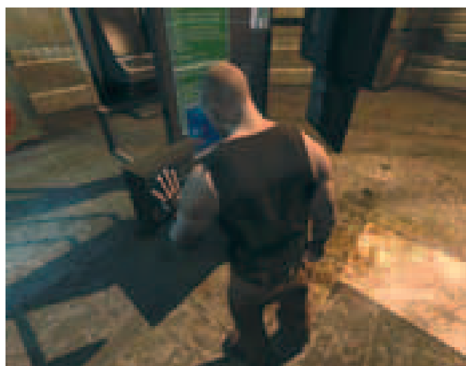
Риддик – замечательный персонаж для компьютерной игры. Герой вот уже двух фантастических фильмов, обросших толпами фанатов, прожженный преступник, готовый грызть глотки и валить пачками всех, кто встает на его пути к цели. И на этот раз цель действительно того стоит, ведь парню придется продираться к собственной свободе. В начале игры нас доставляют в самую опасную тюрьму в Галактике, из которой за всю историю не смог сбежать ни один заключенный. Но герой вот уже двух фильмов Риддик не был бы собой, если бы с первой минуты пребывания в замкнутом пространстве не начал крестовый поход за самым драгоценным, что есть у человека – свободой. Так, за маньяка-убийцу играли, за киллера тоже, за сумасшедшего водителя довелось – теперь будем помогать преступнику из будущего сбежать из тюрьмы. Чем только не приходится заниматься бедным игрокам!

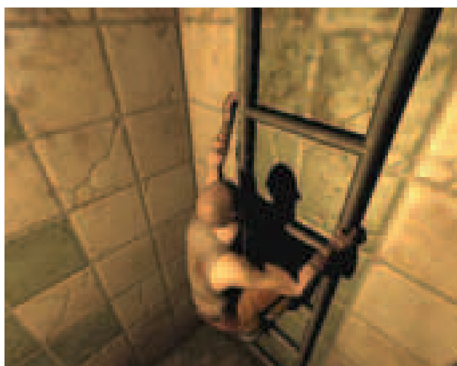
Дизайн местных карт избавляет игрока от пробежек по бесконечным коридорам и однообразным комнатам

ПОЛЗТИ, ИДТИ, БЕЖАТЬ

Хотя почему же бедным? Судя по отзывам, играть в ***Chronicles of Riddick*** – сплошное удовольствие, которое не томится в рамках простого shoot 'em up, а далеко выходит за его границы, постоянно балуя игрока весомой долей разнообразия.

В самом начале у нас нет ничего, кроме собственных рук или ног. Для Риддика этого вполне хватит – парень с удовольствием лупит ими врагов в хвост и в гриву, время от времени





выкидывая занятные приемчики, вроде прокручивания головы врага на 180° или разнесения ее же из трофейного табельного оружия. Все это безобразие творится с видом от первого лица, что совершенно не мешает разработчикам показывать нам эффектные приемы (которые, кстати, очень просты к выполнению). Если в процессе портирования создатели игры смогут грамотно перенести управление с геймпада на клавиатуру с мышкой, мы сможем сами ощутить все прелести здешней боевой системы.
И ощущать нам их придется на протяжении доброй половины игры – до оружия раньше не добраться. Ты спрашиваешь, а почему бы не снять его с еще теплого тела охранника? К сожалению, почти все табельное оружие охранников имеет функцию распознавания владельца по генетическому коду, так что если его начнет лапать посторонний, он тут же получит добрую порцию электричества, стремительно бегущего по его жадным рукам.
Так что будь добр двигаться аккуратно, по необходимости прибегая к скрытному передвижению. Хотя насильно прятаться по углам нас никто не заставляет, такая линия поведения в сложных ситуациях только приветствуется. Затаился – подождал, пока подойдет охранник, – и быстро сломал ему шею. Или использовал какое-нибудь оружие ближнего боя, на разнообразие которого разработчики не поскупились. А уж когда игрок доберется до огнестрельных инструментов умерщвления, начнется чистый и мощный экшен. Надеюсь, тебе не надо рассказывать, как будут стрекотать пулеметы, как ливень гильз будет устилать пол, а враги станут сыпаться, что бананы с пальмы, под твои победоносные ноги? А вот что хочется отметить, так это ориентированность боев на тесный контакт – никакой стрельбы по маленьким точкам на горизонте, только лицо врага и свинцовый поток, мечущийся по комнате.

НЕ ТОЛЬКО ШУТЕР

Дизайн местных карт избавляет игрока от пробежек по бесконечным коридорам и однообразным комнатам. Здесь достаточно разнообразных декораций, по которым мы вольны путешествовать, как нам заблагорассудится: никто не собирается держать нас в железных тисках сюжета, позволяя то и дело отвлекаться на постороннее задание для собратьев по несчастью.
Между прочим, над ними разработчики тоже постарались. Каждый заключенный – это настоящая личность со своим характером, уникальными чертами лица, голосом и манерой поведения. Многим из них от нас потребуются

ЯСТРЕБИНЫЙ ВЗОР

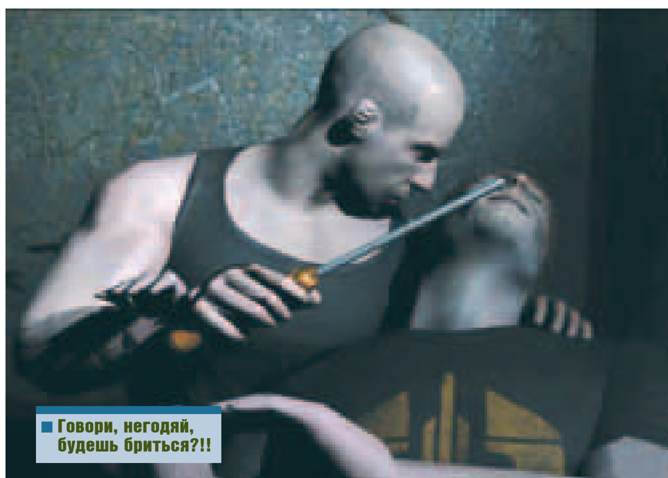


Если ты смотрел Pitch Black или Chronicles of Riddick, то наверняка обратил внимание на то, что у главного героя есть ряд необычных способностей, одна из которых - возможность прекрасно видеть в темноте. Так вот, в этой игре объясняется, откуда Вин Дизель приобрел свои светящиеся глазки, и предоставляется шанс ими вволю попользоваться. Однако стоит помнить, что если на героя будет направлен яркий луч света, он на некоторое время ослепнет. Учимся бояться прожекторов и карманных фонариков.

А НА PC ЛУЧШЕ!

При переносе ***Chronicles of Riddick*** на PC разработчики не ограничились простой адаптацией к новой платформе – нас всех ждут дополнительные миссии, не включенные ими в приставочную версию. Действие в них будет крутиться вокруг бронекостюма, предназначенного для подавления восстаний в тюрьме, в который на определенной стадии игры сможет втиснуться главный герой. На сюжет эти миссии не повлияют, но значительное количество хорошо проведенного времени добавят.





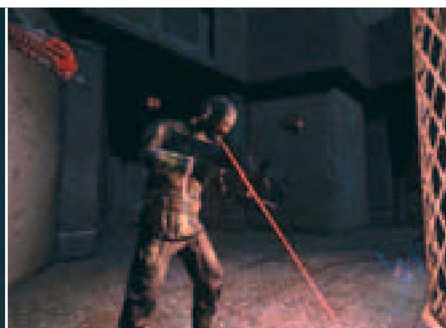
Говори, негодяй, будешь бриться?!!

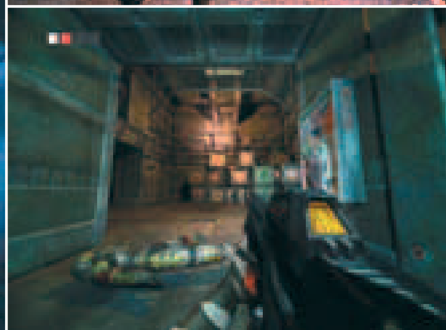


Братва, где тут из тюрьмы сбегают?



В подземельях тюрьмы обитают не только люди.





определенные услуги, многим на игрока просто наплевать: при разработке игрового мира создатели постарались внушить нам, что Риддик и его план побега из тюрьмы – всего лишь маленькое звено жизни огромного человеческого улья, в котором вынуждены томиться тысячи людей, а не просто бездушных роботов.

ТВОЙ КОМПЬЮТЕР БУДЕТ ДОВОЛЕН

Еще одно неоспоримое достоинство игры – графика, для консольного проекта совершенно нетипичная и выглядящая очень и очень симпатично. Темные тона и вездесущие тени не портят игру, а, наоборот, показывают ее с лучшей стороны. Само собой, при порте на PC обещают ввести более широкие разрешения и вообще воспользоваться преимуществом доступных на нашей родной платформе мощностей. Все без исключения игроки в консольную версию проекта отмечают очень качественный звук, начиная с ружейных выстрелов и топота ног и заканчивая голосами героев. Само собой, озвучивать Риддика будет сам Вин Дизель – вряд ли его мощный голос можно заменить на чей-либо еще.

ПРОБЛЕМА ПЕРЕНОСОВ

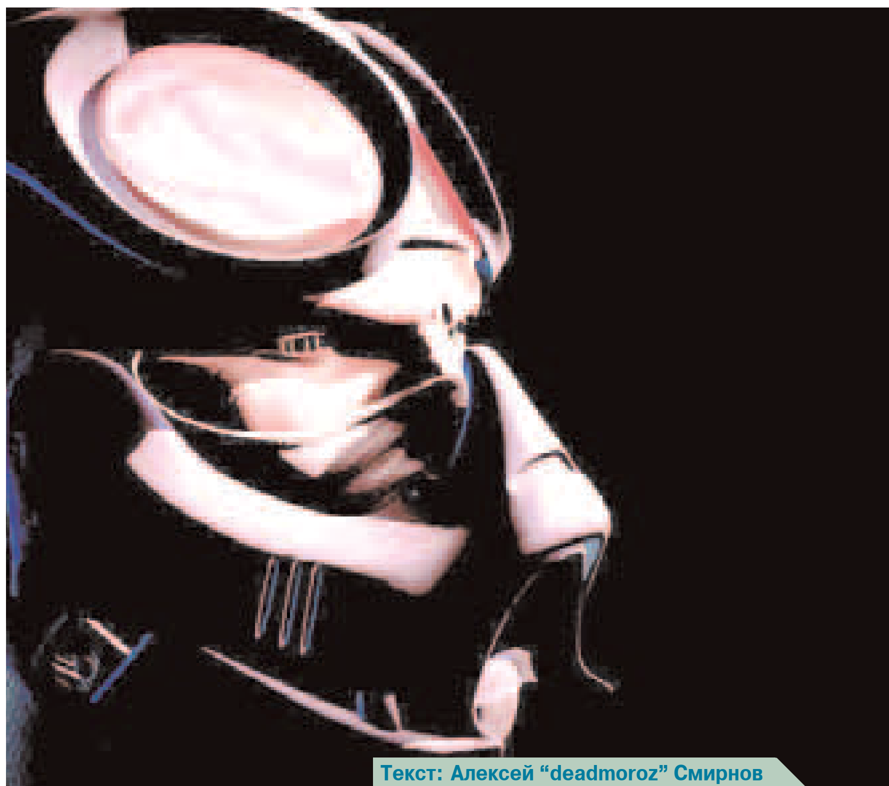
Но это все преимущества приставочной версии – при ее создании разработчики, сразу видно, постарались на славу. Гарантировать, что порт игры на PC будет столь же успешен, к сожалению, нельзя. Тут скрывается множество подводных камней: перенос управления, адаптация графической части, да и просто выявление тонны багов, которая наверняка появится при смене платформы. Нам остается только надеяться, что разработчики возьмутся за создание PC-версии с теми же настойчивостью, амбициозностью и вниманием к деталям, которые сделали версию для X-Box настоящим шедевром. Тогда мы получим то, что до сих пор почти не посещало наши жесткие диски: качественный порт качественной консольной игры по фильму.

Еще одно неоспоримое достоинство игры – графика, для консольного проекта совершенно нетипичная

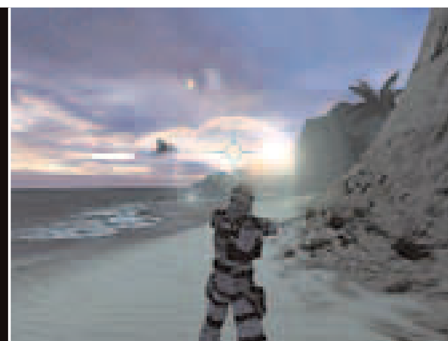


А он идет и совсем не замечает нашу мускулистую тень.





Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



Через мгновение назойливый вертолет бесславно рухнет в теплое южное море.



Нашему бойцу сложнее всего не отвлекаться на рекламу живительного напитка.

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Hip Games
РАЗРАБОТЧИК	Asobo Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.hip-europe.com/produit.php?id_jeu=5&langue=1&prod=j&ch=gen
ДАТА ВЫХОДА	Март 2005 года

CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT

ДАЙ ИМ ПРИКУРИТЬ, БРАТИШКА

Адреналиновый овердоз, нон-стоп экшн и уникальные миссии по искоренению Мирового Зла во имя светлых идеалов Западной Демократии во всех нехолодных точках земного шара обещает нам команда разработчиков со странным для славянского уха названием Asobo Studio в своем новом кросс-платформенном проекте *CT Special Forces: Fire for Effect.*

Сюжет сего творения до смешного банален. В недалеком будущем реакционно-настроенные сотрудники корпорации «Мировой Терроризм Inc.» украли у звездно-полосатых ученых новую сверхсекретную технологию, позволяющую на молекулярном уровне изменять свойства клеток живых организмов. Прошедшие лечебный курс террористы становятся настоящими юберзольдатами, никогда не устают во время марш-броска, не обращают внимания на полученные огнестрельные ранения и гнут баранки из автоматов нападающих на них спецназовцев.

Вполне естественно, что такое положение дел стало очень не по душе одной секретной контртеррористической организации. Ну и, как обычно, на жестокую битву с террористами посылают тебя, дорогой читатель.

СОЛДАТЫ У ДАЧИ

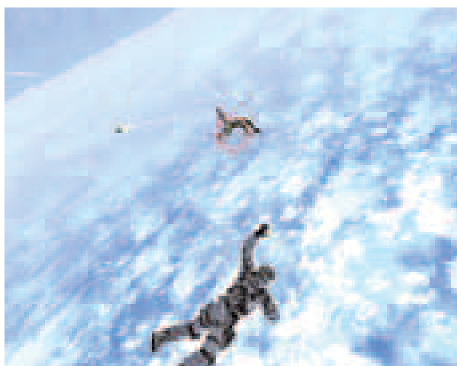
В твоем распоряжении будут два непохожих друг на друга, как Гена и Чебурашка, персонажа, каждый со своим собственным стилем игры. Один, по кличке Raptor (перевод, я думаю, не требуется), представляет собой стандартного героя кинобоевиков, этакого губернатора Калифорнии в расцвете сил, и главной его задачей будет валить вражин пачками с помощью всевозможных холодных и огнестрельных средств уничтожения. Второй носит псевдоним Stealth Owl (бесшумный филин) и специализируется на аккуратной и бесшумной инфильтрации в стан неприятеля. К сожалению, тебе не разрешат управлять обоими персонажами единовременно или переключаться между ними по собственному желанию. Впрочем, такое положение дел открывает весьма интересные комбинации: если, например, одному нашему герою «посчастливится» попасть в плен, то второй тут же отправится на выручку.

В твоем распоряжении будут два непохожих друг на друга, как Гена и Чебурашка, персонажа

LOCK&LOAD

Так как действие игры будет происходить в недалеком будущем, то, помимо стандартных





огнестрельных единиц вроде автоматов, пулеметов и снайперских винтовок, нам будут доступны еще и футуристические образцы оружия. Вот, например, экспериментальный образец Angle Gun, способный, как следует из его нехитрого названия, стрелять за угол. То есть его счастливому обладателю больше не будет необходимости подставлять свое бренное тело под пули. Или вот еще магнитная граната, которая в радиусе своего взрыва мгновенно притягивает или же, наоборот, отталкивает все металлосодержащие предметы. Еще, конечно же, будут всевозможные гэджеты: голографические ловушки для обмана противников (прямо как в фильме «Вспомнить все»), дистанционно управляемые дроны для проведения незаметной разведки позиций неприятеля, очки инфракрасного видения и еще куча всякой шпионской ерунды.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

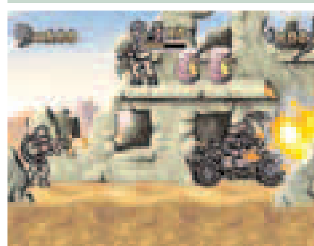
Бороться с бандитами тебе придется на протяжении многих миссий в самых разнообразных локациях по всему свету: тут тебе и военные объекты разной степени заброшенности, и жаркие тропические острова (обязательно с вертолетами и надувными моторными лодками), и киберпанковские городские ландшафты, и какие-то уж совсем космического вида базы с вмонтированными в стены лазерными турелями и модным хексовидным кафелем на полу... Разнообразно, одним словом. По всему этому продукту левел-дизайнерского гения можно будет перемещаться на всевозможных видах транспортных средств, таких как джипы, грузовики, катера на воздушной подушке и тому подобный маталлолом.

Особое внимание уделяется проработке AI противника. Он научен грамотно устраивать нападения, обходы с флангов и засады, а когда видит, что дело начинает пахнуть жареным, тут же пытается делать ноги.

ПОЛНЫЙ BIZARRE

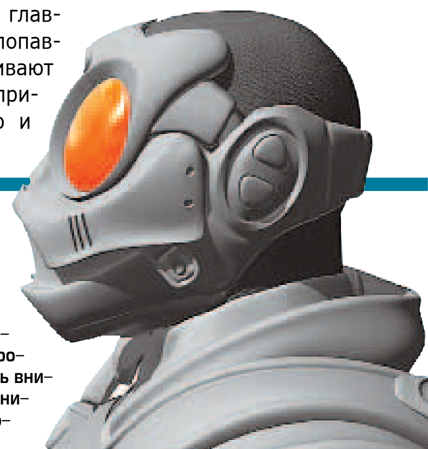
Еще нас будут развлекать весьма интересным режимом игры с понятным названием free-fall mode, т.е. режим свободного падения. Тебе придется корчить из себя Джеймса Бонда, стремительно падая навстречу земной тверди и попутно пытаясь разминировать пролетающую рядом бомбу. Или защищать от негативно настроенных парашютистов VIP-персону. Весь этот гипертрофированный скайдайвинг выглядит весьма потешно: главный герой и его противники, подобно попавшим в невесомость обезьянам, размахивают конечностями, трепыхаются, стараясь принять удобную для стрельбы позицию и

НАЗАД В АД



Fire for Effect – далеко не первая игра серии *CT Special Forces*. Например, в начале 2004 года на Game Boy Advance вышла *CT Special Forces: Back To Hell*. Несмотря на отсутствие функции сохранения игры, излишнюю сложность и небольшое количество миссий, игра получила высокие рейтинги в прессе и пришлась по душе многим владельцам GBA.

ПРАПОРЩИК ИЗ БУДУЩЕГО



Разработчики *CT Special Forces: Fire for Effect* говорят, что внешний облик главных героев, их оружие и снаряжение не высосаны из пальца, а имеют вполне реальные прототипы. А что, вполне может быть! Всмотрись внимательно в лицо на скриншоте – таким вот универсальным солдатом рискуешь стать ты, попав в армию году этак в 2008-м.



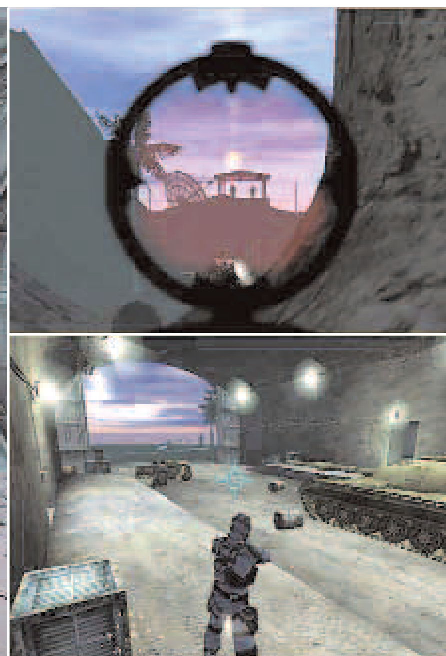
Мочим террористов. В сортире, ага.

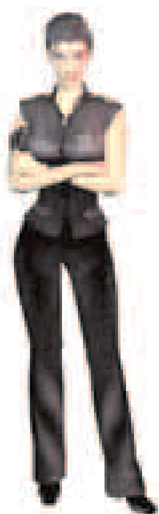


Одним метким выстрелом можно легко сбить вертолет.



Высунулся из-за угла, стрельнул, спрятался. Проверенная веками тактика.





жутко при этом сквернословя. Кстати, парашютов или чего-то аналогичного я у действующих лиц не заметил. Такой вот антитеррористический экстрим для настоящих мужчин (в скобочках я скромно напомню тебе, что нечто подобное free-fall mode лет сто назад уже было реализовано в одной очень хорошей игре под названием ***MDK***).

ВИЖУАЛС

Большие усилия разработчики приложили к совершенствованию физического и графического движков CT Special Forces: Fire for Effect. Тебе будет позволено учинять лихой интерактивный погром всего, что только попадется под руку. Взорвав упомянутую выше магнитную гранату, можно будет наблюдать, как на нее реагируют не только твои неприятели, но и окружающая среда: припаркованные рядом с эпицентром взрыва машины чуть сдвинутся, повалятся на бок мусорные баки, а у проходящего мимо старичка вылетит изо рта вставная челюсть. Что касается визуальной составляющей игры, так здесь ты видишь практически стандартную для всех консольных игр картинку – все выглядит довольно мило, но не более. Но на PC это уже позавчерашний день, и нам остается только надеяться, что для PC-версии своей игры дизайнеры нарисуют текстур побогаче и добавят моделей пополигональней. Хотя лично мне в это верится с большим трудом.

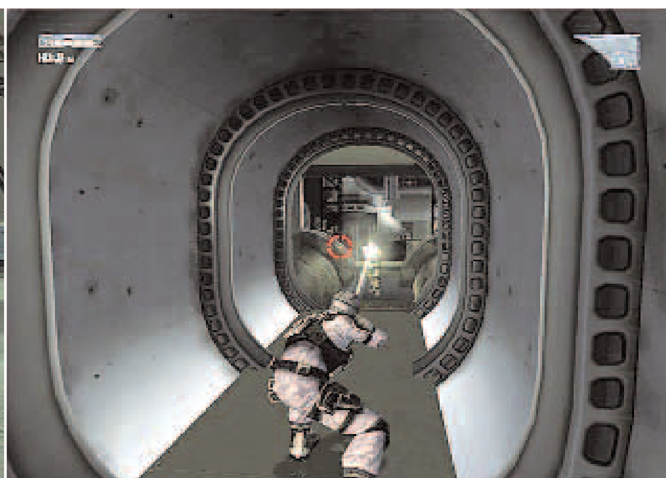
Тебе будет позволено учинять лихой интерактивный погром всего, что только попадется под руку

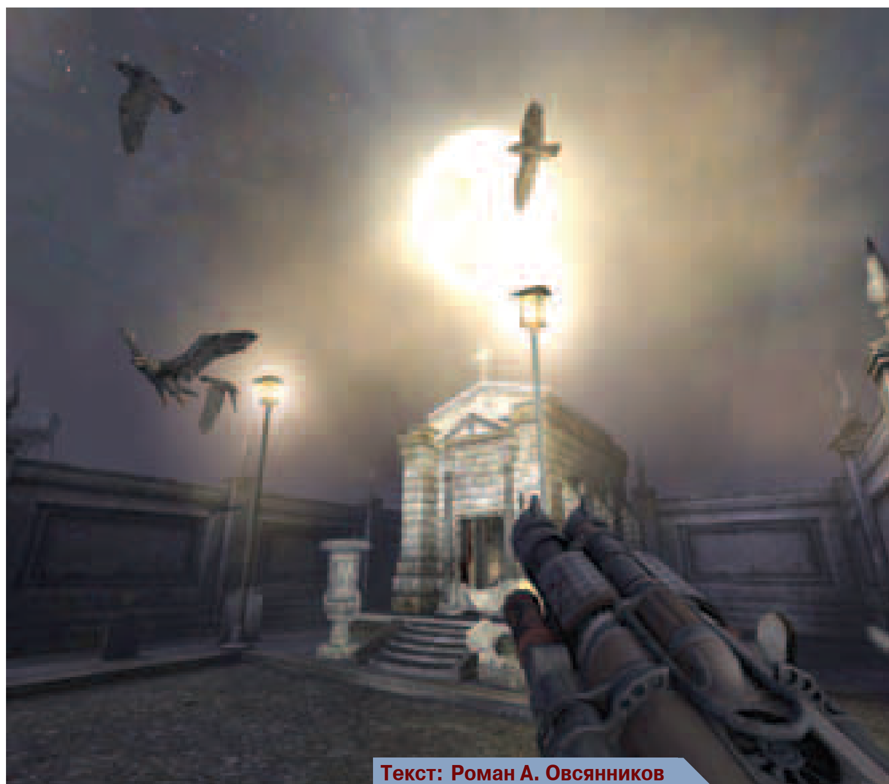
ИТОГО

Сейчас, когда до релиза остается порядочно времени, пока еще сложно делать какие-то уверенные выводы об успехе или, наоборот, провале CT Special Forces: Fire for Effect. Но, видя энтузиазм разработчиков, невольно начинаешь верить, что проект ждет если и не успех, то точно не провал. Я надеюсь, что Asobo Studio сможет выполнить все взятые на себя обязательства и подарит нам еще немного простого геймерского счастья.

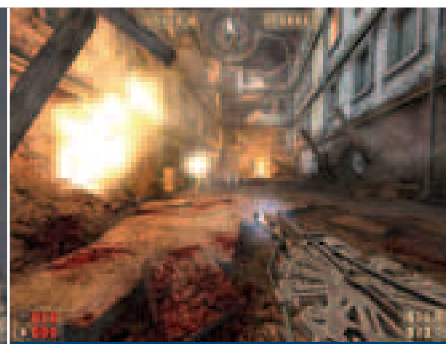


Бой идет в ангаре секретной американской базы, а это значит, that something going VERY WRONG.

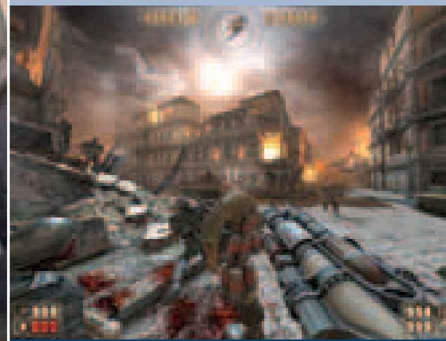




Текст: Роман А. Овсянников



Некоторыми кадрами игра чуть напоминает Devastation, в которой горят не только бочки.



Силуэт мужика, обвешанного взрывчаткой – достаточно грустная шутка.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Dreamcatcher Games
РАЗРАБОТЧИК	People Can Fly
ПОЙДЕТ	Процессор 1.6GHz, 512MB RAM, 64MB Video
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8GHz, 1GB RAM, 128MB Video
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.painkillergame.com
ДАТА ВЫХОДА	10 ноября 2004 года

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

БЕНЗИН ПОДДЕРЖИВАЕТ ГОРЕНИЕ

Если бы мне довелось рецензировать славную игру *Painkiller* на страницах нашего журнала, общий смысл статьи сводился бы к следующему: «Это единственный в 2004 году шутер, в котором монстры все еще появляются из воздуха как Кентерберийское привидение». Плохо это? Хорошо? А вот это зависит от твоих личных предпочтений, дорогой читатель.

ВЗАЛКАЛИ

Painkiller получил по всему миру больше наград, чем олимпийская сборная Китая на недавних игрищах в Афинах. Еще бы: по сути это идеальный безмозглый (в хорошем смысле) шутер. Никаких тебе умственных упражнений, никаких загадок. Собственно, даже навыков ориентирования на местности от тебя никто не требует. Гитары в колонках – гремят. Коломет сеет смерть и разрушение и гремит еще громче, а у человека по нашу сторону монитора – зверская рожа и нехороший такой огонек в глазах. Красота!

Нет, правда. Что может доставлять больше первобытной радости и адреналина, чем вояж по Аду с большой пушкой наперевес, звоном металла в ушах и мешком ненависти за стероидными плечами? Данте рыдает и крутится в гробу, Вергилия убило первым же шальным рикошетом, а мы радуемся и бежим все быстрее. Прелесть! Приплюсуй к этому непохожие друг на друга уровни, совершенно убойнейшее, особенно в комбинациях, оружие, больших и крайне злых боссов и даже мультиплеер – получилась игра, снимающая стресс лучше, чем пиво, суши, гейши, тренажерный зал и тряпичные куклы для битья вместе взятые.

И вот в ноябре (мы на это смиренно надеемся) выходит продолжение Painkiller, звучно озаглавленное ***Battle Out of Hell***. Иначе говоря, нашему парню в Аду стало тесновато. Да и скучновато, как нам кажется.

По сути это идеальный шутер, как его видят игромассы: простой, веселый, кровавый и стремительный

МЕТАЛ-ПРОПАЛ

Если среди миллионной армии наших читателей есть дюжина-другая тех, кто при прохождении Painkiller отвлекался на несущественные мелочи типа сюжетной линии, информация найдется и для них. Как мы все хорошо помним, в оригинале наш герой



успел хорошенько повеселиться, но из Ада выбраться так и не смог. Собственно, этим он и планирует заняться в аддоне. По слухам с одного западного сайта, Дэниэл соскучился по своей любимой жене и чает встретить ее там, в небесах, где только ангелы и дверь в стратосферу. Трогательно. Редакция твоего журнала почти в полном составе трет красные глаза и намеревается приучить свои женские половины к игре в PBH вместо ежевечернего просмотра худфильма «Клон».

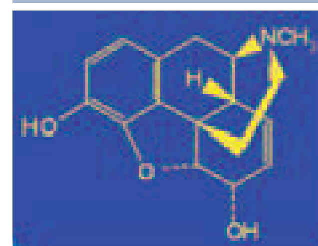
Опасения, к счастью, пока не оправдываются. Опубликованные фото- и видеоматериалы из игры, а также единственный показанный публике уровень, развеивают эти страхи. Пейзажи на райские никак не похожи, не говоря уж о разгуливающей по ним нечисти. Собственно говоря, вышеупомянутый уровень показывает нам битву за Сталинград, но в несколько непривычной аранжировке. В роли солдат Вермахта – жуткие зомби. В роли русских солдат – еще более жуткие зомби. Сталинград – город-призрак, в котором не бывает иного света, кроме вспышек выстрелов и огней пожаров. Время действия – вечность. Режиссер неизвестен, предположительно, его ликвидировали на первом же дубле. Чтобы поменьше говорил.

Атмосфера жестокости и битвы с легким уклоном в шизофренический бред никуда не делась: раньше был отстрел всяких смертей с косами и мужиков в байкерских тужурках на волосатых пузах, теперь нам показывают восставших из мертвых советских чекистов, зомби на танках, самовоспламеняющихся монстров и совершенно ужасных киндермутантов. Обещано, кстати, аж два вида нового оружия. Одно из них – смесь автоматической пушки и огнемета, о втором авторы пока умалчивают, чтобы не раскрывать совсем уж все карты.

УПАДУ В ПРОПАСТЬ

Разработчики клянутся самым ценным, что у них там есть, что ни одна текстура, ни одна модель и ни один фрагмент уровня из оригинала в BH не повторится. Мало того, внутри адд-она совпадений и дежавю тоже ждать не стоит: все 10 уровней уникальны и самобытны, как сами по себе, так и в плане фауны и, что бы это ни значило, «стиля игры». Уж не собираются ли эти умеющие летать люди подарить нам stealth-

БОЛЕУТОЛИТЕЛИ



В начале двадцатого века в качестве болеутоляющего (painkiller – «болеутоляющее» в пер. с англ.) и анестезирующего средства активно использовалось известное ныне соединение – героин. Его официальный оборот исчислялся тысячами тонн в год. Затем, после исследований, стал использоваться морфин, не вызывающий такого сильного привыкания. Вещества класса морфина применяются в медицине и по сей день.

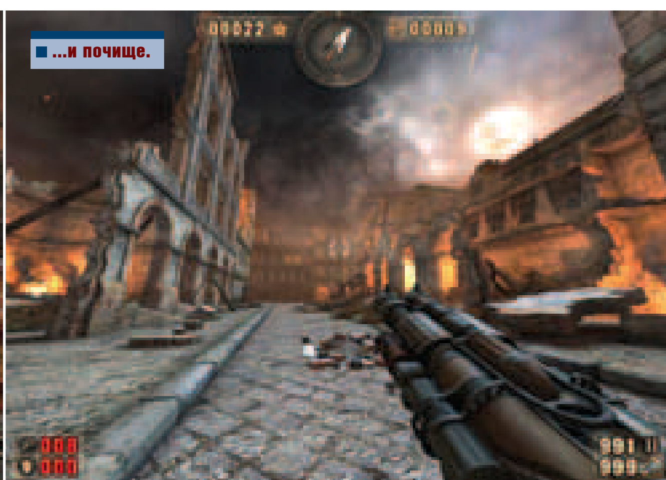
ЭТИ ЗАГАДОЧНЫЕ ФРАЗЫ

Вслушайтесь в то, что они говорят: «У нас есть идея превратить Черную Колоду Таро в кое-что совершенно новое...». «Кто хочет от игры больше перца, может включить пару опций и сделать из CTF натуральную резню». «Будет автомат с наворотами. И огнемет – тоже с наворотами. А может, и без огня». «В *Painkiller* была секретная концовка, и мы прекрасно помним о ней». «Кто-то из героев оригинальной игры может появиться в BH, для прикола. А может быть, и нет».





Такое впечатление, что в Аду было посветлее...



...и почище.



Из танкового люка сейчас обязательно высунутся три танкиста: зомби-командир, скелет-наводчик и упырь-механик.



миссии или что-нибудь в этом роде? Ужасно интересно, но немножко боязно – это и не удивительно, когда перед тобой что-то новое.
Ждать от набора уровней каких-то новых графических откровений, наверное, бессмысленно. Тем более что за графику Painkiller особо не ругали (правда, на средней и ниже мощности компьютерах монстры ну очень долго падали вниз с чего угодно, будь то ящик или ступенька. Наверное, они тоже can fly). Тем не менее, судя по откровениям господина **Хмеларза** (Adrian Chmielarz, самый главный в **People Can Fly**), к ним в студию пришел новый программист, в задачи которого как раз и входит придание дополнительного визуального богатства игре. И шейдеров, конечно, шейдеров. Пиксельных. Заверните две упаковки.

Уж не собираются ли эти умеющие летать люди подарить нам stealth-миссии или что-нибудь в этом роде?

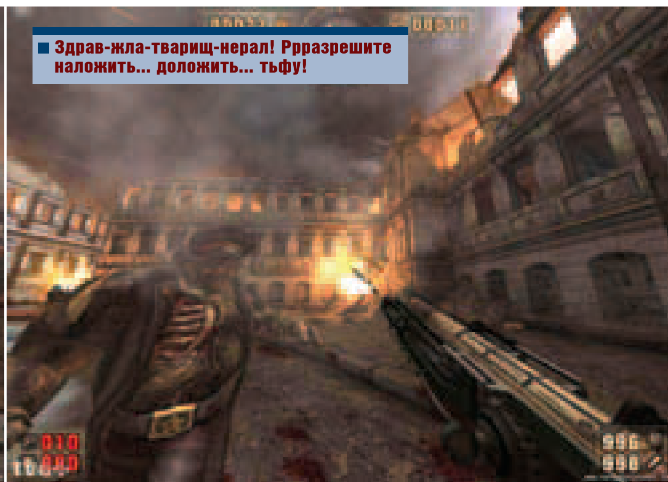
ЗАЖЖЕМ? СПАЛИМ!

Для активной части фанатов будет выпущен SDK, то есть очень продвинутый редактор для уровней со всем необходимым. Еще бы, ведь отладка каждой сетевой карты – это недели тестирования, а время-то уже поджимает. Хотя, по словам того же Адриана, геймплей сейчас отлаживается, а модели, дизайн в целом и всякие там уровни уже фактически готовы. Что не может не радовать.

А вообще, в ответ на многие вопросы парни из People Can Fly делают натренированно-невозмутимые лица, легонечко так качают головой и добавляют: «Иначе будет не интересно». Ничего пока не удается узнать о втором новом оружии, о свежих монстрах и боссах, об обновленном мультиплеере, его картах, режимах и опциях... В общем, темнят, мерзавцы. Заманивают. Зато нам обещают (скоро) демо-версию, разумеется, если издатель сочтет целесообразным выпуск таковой. Вот тогда все и выяснится.



Забавно будет, если техника тоже возникает из воздуха. Как в старом армейском анекдоте про чистое поле и танк из-за угла...



Здрав-жла-тварищ-нерал! Ррразрешите наложить... доложить... тьфу!

BLOODLINE

ИНТЕРВЬЮ С ВАМПИРОМ

Беседовал: Эдуард Лухт

Прага, столица Чехии – один из самых потрясающих городов в мире. Это местечко до сих пор хранит мрачную атмосферу средних веков. Если забрести на те пражские улочки, где нет толпы туристов, прогулка может стать самым страшным событием твоей жизни. Готический архитектурный стиль, атмосфера, царящая в городе, многовековая таинственная история – все это делает Прагу необычным городом. Не удивительно, что именно здесь появилась студия разработчиков, создающая horror-игру *Bloodline*. Мы заранее поверили в их успех и решили взять небольшое интервью.

PC ИГРЫ: Наилучшие пожелания нашим чешским друзьям! Представьтесь, пожалуйста, и расскажите о том, чем вы занимаетесь.
Jozef Nemet (далее J.N.): Меня зовут **Джосеф Немет**. Я являюсь сценаристом самого темного проекта всех времен и народов.

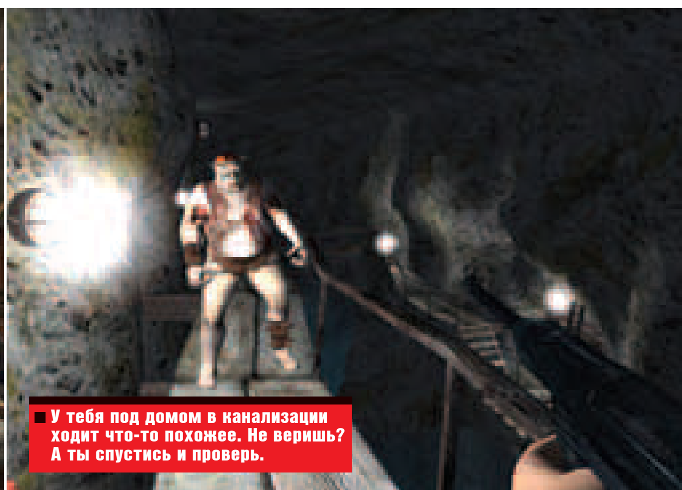
PC ИГРЫ: Мы должны узнать как можно больше о вас и вашей студии, чтобы понять что-то о *Bloodline*. Может, расскажете о себе?
J.N.: В Нигде и в Никогда существует темное кладбище умов. Один раз в 666 лет там концентрируется огромное количество идей и энергии. Последний раз это произошло совсем недавно. Мы нашли кладбище и в полночь раскопали несколько могил. То, что было внутри... Нет, эта информация окутана тайной, я не имею права ее вам открыть. Могу только намекнуть. На этом кладбище похоронены проекты, которые очень талантливые люди начинали и не смогли закончить.

PC ИГРЫ: Почему вы выбрали жанр ужасов? Я могу предположить, что вам действительно нравится все это. Если да, то почему?
J.N.: Да, нравится, причем очень сильно. Все, что мы хотели бы съесть на завтрак, – теплый кишечник. На ланч мы обычно предпочитаем маринованные мозги. А на обед едим бьющееся сердце, политое желе из глаз. Мы также никогда не отказываемся от чашки теплой крови. Я лично предпочитаю первую группу, положительный резус-фактор...
Вы правда хотите, чтобы мы делали детские игры?

PC ИГРЫ: Ну, наши дети и не такое видали... Лучше давайте поговорим вот о чем – все фильмы ужасов, которые я видел за последние пару лет, имели одну общую проблему. Они не страшные. Совсем. Я помню всего лишь один на самом деле пугающий фильм – «Тьма». В нем все просто – немного света, куча темноты, интересная и не банальная история, плохой конец. Вы смотрели его? А какой ваш самый любимый фильм ужасов?
J.N.: Есть масса банальных вещей, которые всегда где-то недалеко от нас, но мало кто осознает их. Чтобы создать нечто интересное, нужно зайти за границу понимания людей. Необходимо перейти ее и взять оттуда именно те вещи,

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Zima Software
ДАТА ВЫХОДА	декабрь 2004


Примерно так выглядят все чешские пивнушки после закрытия. Морячки, конечно, из России.


У тебя под домом в канализации ходит что-то похожее. Не веришь? А ты спустись и проверь.



Он такой злой, потому что теперь не может заниматься своим любимым делом – ковыряться в носу.



ВАМПИРЫ ЗАГОВОРЯТ ПО-РУССКИ



В России Bloodline издает **«Новый Диск»**, поэтому мы решили задать пару вопросов и им.

PC ИГРЫ: Вы издавали некоторые игры на английском (например, *Hitman Contracts*). Будет ли локализована *Bloodline*?

Анна Федорова (PR-менеджер, «Новый Диск»): Конечно, нами будет выпущена русская версия Bloodline. Скажу больше, локализация уже на финальной стадии.

PC ИГРЫ: Когда мы увидим ее в продаже?

А.Ф.: Мы хотим сделать игрокам подарок на Новый год, поэтому выпустим игру 30 декабря.

на которые будут реагировать люди. И только тогда, когда твое произведение будет затрагивать скрытые струнки души, ты сможешь сделать что-то по-настоящему цепляющее.

«Тьму» еще не видел, но как только у меня появится свободное время, постараюсь найти этот фильм и посмотреть его. Если он хотя бы на половину также интересен и страшен, как «Очень страшное кино», я не буду считать это пустой тратой времени.

PC ИГРЫ: «Очень страшное кино»?! Интересно и страшно? В нас засел очень большой червь сомнений на тему Bloodline. Давайте от него избавляться. Какие приемы вы будете использовать, чтобы напугать игроков? Зомби и другие монстры, игра света и тени, сюжет с кучей интересных и неожиданных поворотов? Ну же, удивите нас!

J.N.: Все просто. Мы посвятили несколько лет изучению естественной среды обитания зомби. Все полученные знания применили в Bloodline. В игре нет ни одной сцены, ни одного помещения, ни одного персонажа, которых бы не существовало. Нам было трудно выдержать взгляд пустых глаз, подписывая соглашение о сотрудничестве с зомби. Особенно неприятно было выковыривать ручки из их развалившихся рук...

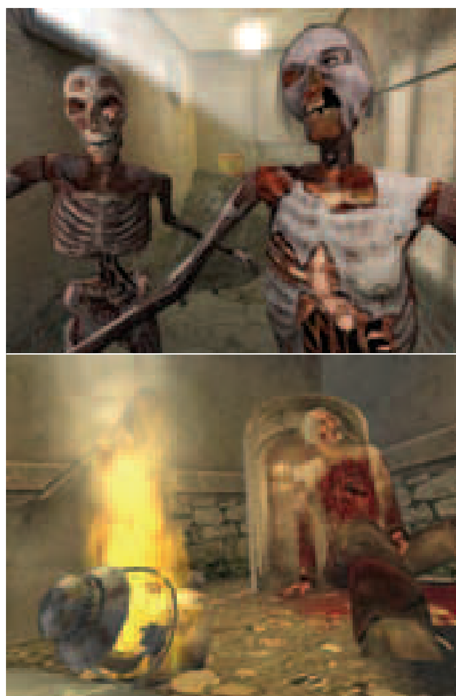
Но результат того стоил. Игрок никогда не знает, что может случиться в следующую секунду. Завывания монстров будут держать его в страхе, а атмосферная музыка не даст ни секунды отдыха. После Bloodline игрок будет бояться темных помещений и никогда больше не зайдет в плохо освещенное место без дробовика или хотя бы топора. Игра света и тени, интересный сюжет и целая армия Тьмы – вот наши главные способы нарушить ваш покой.







Кухня в офисе Zima Software.





Вот до чего доводят биоактивные добавки. Особенно с лактобактериями.

PC ИГРЫ: Bloodline совмещает в себе несколько жанров. Какие именно?

J.N.: Мы долго думали об этом и решили, что одно лишь название Bloodline должно навевать ужас. Все, что могут нам для этого дать такие жанры и поджанры, как экшен, horror, логические загадки и даже файтинги, мы использовали, и будем использовать впредь. Наша команда полагает, что всем фанатам ужастиков понравится такая смесь.

PC ИГРЫ: В экшенах очень важным является графическое исполнение. А уж в ужастиках – это одна из самых главных вещей! Графический движок Bloodline – ваша собственная разработка. Каким его особенностям вы уделили наибольшее внимание?

J.N.: Самая важная вещь для нас – это реалистичность картинки. Мы должны были создать как можно более реальных персонажей, чтобы это оказалось на самом деле страшно. Нам необходима атмосфера. Поэтому наши графические дизайнеры, игровые дизайнеры и программисты все время работают в связке. Нам было нужно достигнуть максимального эффекта реалистичности происходящего, и у нас это получилось на двести процентов!

PC ИГРЫ: Чтобы сделать хороший ужастик, нужна хорошая атмосфера. А в создании атмосферы очень важен звук. Что вы можете сказать об этой составляющей вашей игры?

J.N.: Звук и музыка – это на самом деле важнейшие компоненты атмосферы хорошего ужастика. И в этом смысле мы можем быть спокойны, так как за них отвечает опытный Повелитель звука, Роман Дюпинка. Мы отстроили для него специальную высокотехнологичную пещеру, где он и проводит бОльшую часть своего времени.

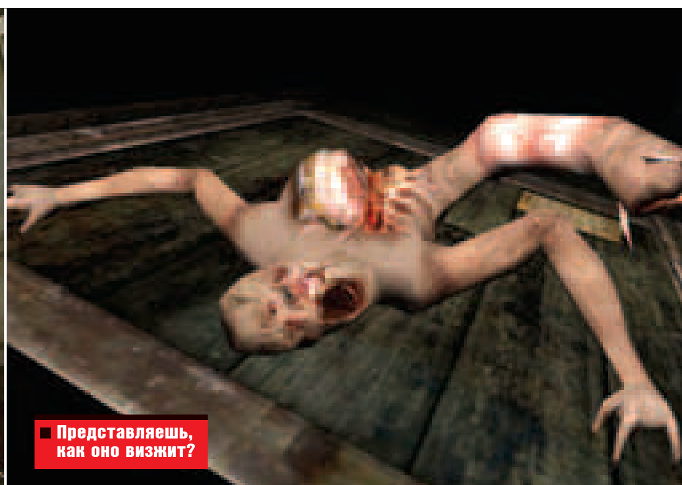
PC ИГРЫ: Вопрос, который я хочу и, в то же время, боюсь задавать. Как вы записываете все эти кошмарные завывания монстров и ужасные крики их жертв? Надеюсь, вас не разыскивает полиция?

J.N.: Меня тоже одно время интересовал этот вопрос. Я даже однажды прокрался в пещеру Повелителя звука и решил подсмотреть. То, что я увидел, было ужасно... С тех пор мы улучшили звукоизоляцию пещеры и увеличили гонорар Повелителя вдвое. Человека, который умеет превращаться в волосатого монстра, лучше понапрасну не злить...

PC ИГРЫ: А какую музыку вы приготовили для Bloodline? Это будут тяжелые динамичные композиции



Девочка с одного из наших постеров. Кто скажет, что это мальчик, пусть первым бросит в меня камень.



Представляешь, как оно визжит?



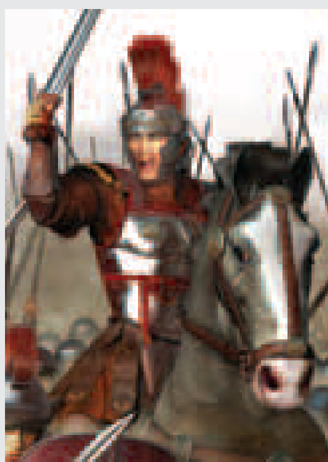
или, может быть, напряженные треки с использованием классических инструментов?
J.N.: Повелитель звука загадочно улыбается, а мне даже не нужно ничего у него спрашивать. По одному виду Романа понятно, что это будет разная, но одинаково пугающая музыка. Ваших соседей ждет несколько ночных кошмаров...

PC ИГРЫ: Когда? Когда же мы сможем увидеть Bloodline в продаже?
J.N.: Мы сейчас проходим через серию обсуждений, на тему того, можем ли выпускать в мир что-то настолько пугающее. Пока что нам кажется, что даже выложить в интернете дизайн-документ Bloodline – преступление против человечества, после которого все живое может исчезнуть с лица Земли. Но в принципе, мы склоняемся к тому, чтобы, наконец, сделать это. В общем, я очень надеюсь, что релиз состоится очень скоро. И будь что будет! Это уже не наше дело.

PC ИГРЫ: Большое спасибо за интересные ответы! Удачи с Bloodline и вашими будущими проектами! Надеемся, они будут такими же страшными.
J.N.: Спасибо за ваше благословение и пожелания. Мы верим, что во время игры в Bloodline вас окутает настоящий страх!


Чтобы сделать анимацию этих зомби, вся студия неделю бегала в смирительных рубашках.

РАВНЕНИЕ НА ХИТЫ!

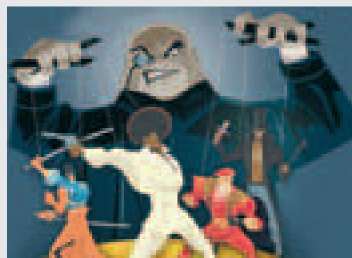


Этот номер нашего (надеюсь, и твоего) любимого журнала буквально ломится от отличных игр, поэтому выбрать среди них лучшую было непросто. Тем не менее, результаты игрового забега сезона осень-зима ‘2004 выглядят примерно таким образом:

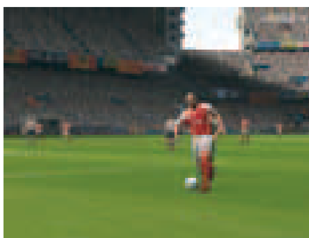
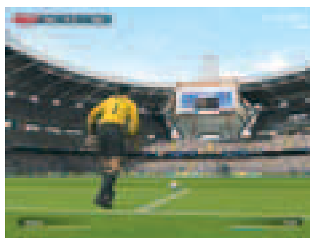
Rome: Total War – определенно одна из лучших, если не лучшая, стратегия уходящего года. Наряду с великолепной графикой (хотя кому она, по большому стратегическому-то счету, нужна?) там есть все то, от чего трепещут в наше время стратегические умы. Твердая «пятерка» с претензией на эпохальность.

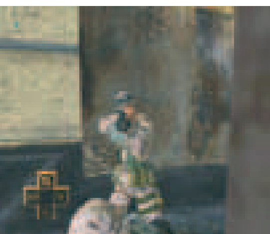
Evil Genius с успехом занял нишу самой стильной и необычной игры последних лет. В нем хорошо все: приятная глазу графика, оригинальная и увлекающая концепция и, наконец, – веселый и довольно-таки черный юмор.

Full Spectrum Warrior наконец-то привел «к победе» тактические шутеры – среди них опять начали появляться отличные игры. Любители горяченького разочарованы не будут.

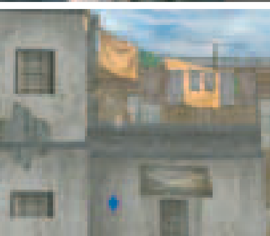
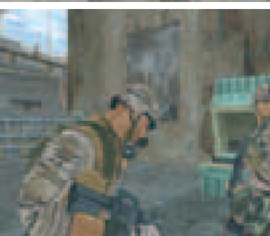
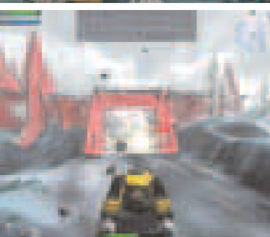
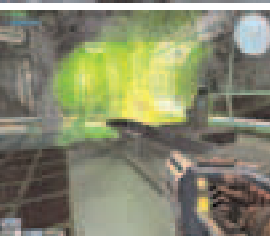


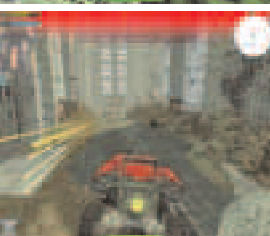
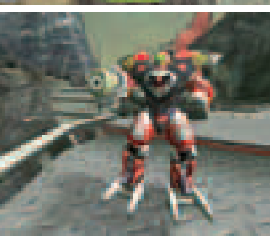


РЕЦЕНЗИИ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

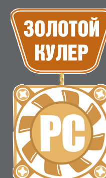
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

ROME: TOTAL WAR

ЗАПИСКИ О ГАЛЛЬСКОЙ ВОЙНЕ





ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based/Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«1С»
РАЗРАБОТЧИК	Creative Assembly
ПОЙДЕТ	Процессор 1 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totalwar.com


Обновленный интерфейс.





О КОМПАНИИ

Дебютный проект британской Creative Assembly Shogun: *Total War 2000* года рождения потряс стратегический мир, сразу принеся разработчику славу и деньги. Затем последовали два аддона, а после них – полноценное продолжение в виде *Medieval: Total War*, также впоследствии обогатившееся аддоном. Логическим продолжением серии стал нынешний *Rome: Total War*.

Текст: Егор Просвирнин

По углам! Идет огромный левиафан, сокрушая все на своем пути! Остальные стратегии этого года рядом с *Rome: Total War* – все равно, что жалкая группка крестьян с вилами против стада разъяренных боевых слонов. Вопрос не в том, кто победит. Вопрос, с каким счетом?

SUNSHINE

Вся прелесть ***Rome*** крепко держится на двух взаимосвязанных режимах игры – походовой глобальной стратегии, в которой ты безжалостно подчиняешь себе все обитаемое жизненное пространство, и тактических схватках в реальном времени, существующих исключительно для того, чтобы ты мог проявить в них свой полководческий гений. Грамотно инвестируя средства в глобальном режиме, ты получаешь большую и злую армию в режиме тактическом. В свою очередь, совершая в тактике невероятное и выигрывая, казалось бы, безнадежные битвы, ты серьезно облегчаешь свое стратегическое положение. Самое невероятное в этой простой максиме состоит в том, что каждый из режимов игры можно было бы продавать отдельным продуктом – никто бы и не заметил, что ему впарили всего лишь половину целого – настолько они самодостаточны.

ОДНАЖДЫ РОМУЛ И РЕМ...

Действующее лицо игры – глава одной из трех римских семей (различаются они по большей части лишь цветами, направлениями первоначальной экспансии и доступными божествами, что не слишком существенно) или представитель диких немытых варваров. Кривенькая карта из ***Civilization*** может смело отправляться куда-нибудь в снега, в Сибирь – теперь модны 3D и неописуемая красота. Карта мира полностью трехмерна, горные массивы очень натурально выпирают из земной глади, массивы лесные качаются на ветру, реки текут, по дорогам ползут караваны, из порта в порт снуют маленькие кораблики, прекрасно анимированные (и полностью трехмерные) фигурки воинов, дипломатов, убийц и прочих интересных личностей демонстрируют всяческие непристойности, ожидая, когда же на них наконец-то обратят внимание. Благодать, одним словом. И среди этой благодати постепенно закручивается недетская интрига. После того, как ты выберешь одну из семей в главном меню, остальные две не исчезнут в адском пламени, а станут твоими союзниками, также занятыми завоеванием мира. И тут уж успевай подтягивать портки – начинается страшная гонка по типу «захвати все сам, не дав захватить другому». Ни одна из присутствующих в игре фракций, начиная от небритых варваров и заканчивая меднокожими египтянами, не может всерьез противостоять мощи римских легионов. Мир все равно будет захвачен и поделен, это не обсуждается. Обсуждается другое – сколько провинций будет у тебя, милый друг, в пользовании на тот момент, когда благородные семьи от порабощения нецивилизованных наро-

Грамотно инвестируя средства в глобальном режиме, ты получаешь большую и злую армию в режиме тактическом

ЦЕЗАРЬ



Цезарь, Гай Юлий (100-44 гг. до н.э.), римский диктатор в 49-45 гг., с 44 г. пожизненно. Консул в 59 г., затем наместник Галлии; в 58-51 гг. подчинил Риму всю Трансальпийскую Галлию. В 49 г., опираясь на армию, начал борьбу за власть. Сосредоточив в своих руках ряд важнейших республиканских должностей (диктатора, консула и т.п.), фактически стал монархом. Убит в результате заговора сторонников республики.



Извержение вулкана. Жители города мрут сотнями.



Ворота немножко сломались – сейчас начнется активный мордобой в городских условиях.

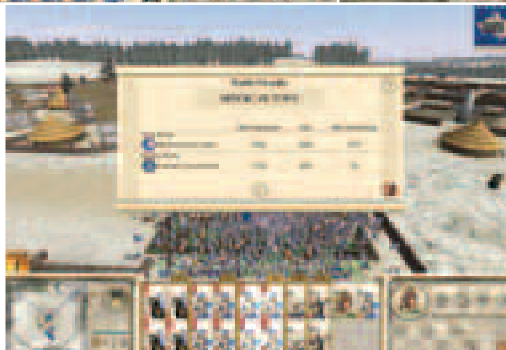

К вопросу о массовости – это всего лишь часть одной армии.


Катят таран к стенам. Сейчас будет в семье горе!

ГАЛЛЬСКАЯ ВОЙНА



В Галльской войне проявилось исключительное дипломатическое и стратегическое искусство Цезаря, его умение использовать противоречия среди галльских вождей. Одержав победу над германцами в ожесточенной битве на территории современного Эльзаса, Цезарь не только отразил их вторжение, но затем сам, впервые в римской истории, предпринял поход за Рейн, переправив войска по специально построенному мосту. Цезарь совершил поход в Британию, где одержал несколько побед и форсировал Темзу. Однако, понимая непрочность своего положения, вскоре оставил остров.





дов перейдут непосредственно к рассмотрению главного вопроса повестки дня: «Какая фамилия у нашего будущего императора?». Так что все эти несомненно важные деяния – лишь присказка к главной сказке о борьбе за несметные сокровища Рима. Интриганские безобразия естественным образом порождают нездоровый азарт, которого в предыдущих сериях замечено не было. Впрочем, можно показать отсутствие хорошего тона и начать играть за варваров или, скажем, карфагенян – игра не сильно настаивает на верности священному Риму.

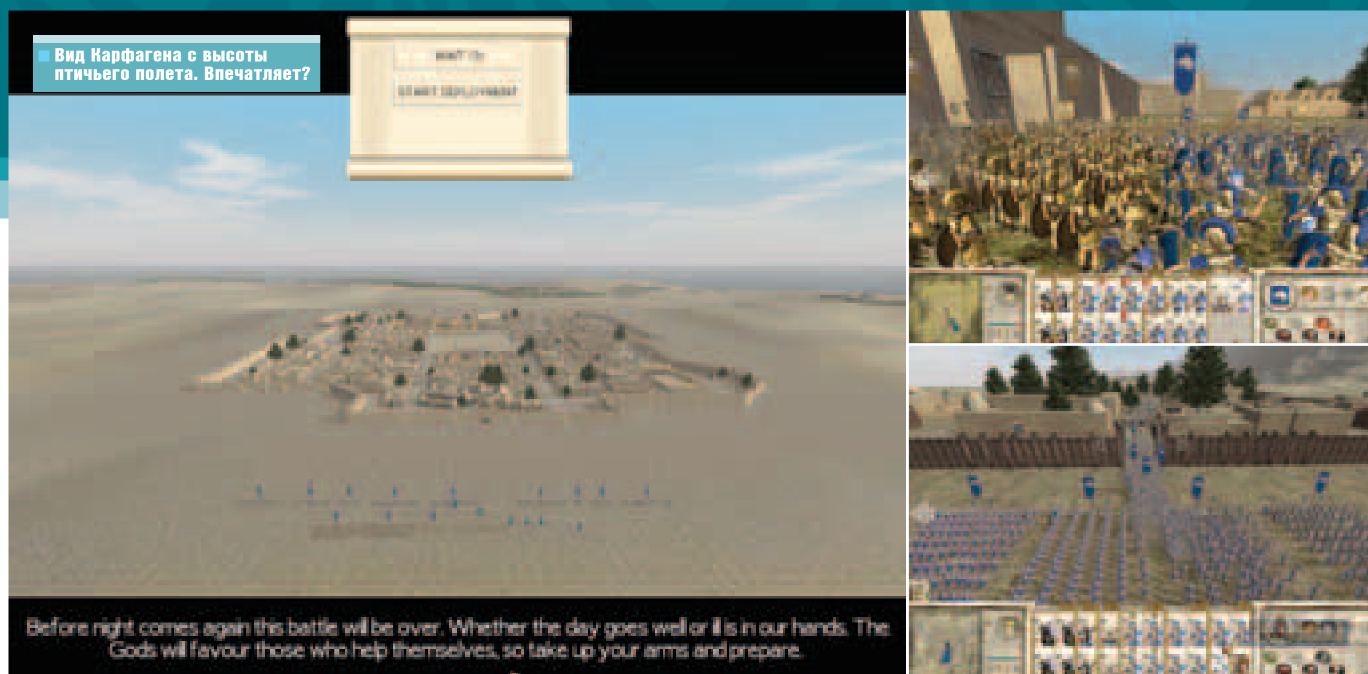
Впрочем, можно начать играть за варваров или, скажем, карфагенян – игра не сильно настаивает на верности священному Риму

LAST MONEY

Экономика игры эволюционировала в сторону большей серьезности, и на смену «провинциям» пришли отдельные «города». В городах, в свою очередь, возникло население. Оное население платит налоги и в принудительном порядке пополняет ряды армии, оно же необходимо для расширения поселков городского типа во что-то более серьезное, а без этого «серьезного» невозможно строительство разнообразных сооружений неприличных масштабов. Кроме полезных


Солдатня стоит и радуется – сегодня у нас фейерверк.





Вид Карфагена с высоты птичьего полета. Впечатляет?

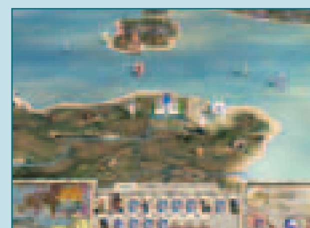
функций, плебс также обладает изрядной долей вредности, выражающейся в бессмысленной и беспощадной любви к бунту по любому поводу. Больше всех этой нездоровой привычке подвержены жители недавно покоренных территорий, которых, впрочем, позволено усмирять профилактическими массовыми казнями. Раздающиеся при этих самых казнях звуки очень тонизируют нервную систему, заставляя искренне удивляться рейтингу "teen" на коробке с игрой.

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ

История знает немало выдающихся джентльменов, наслаждающихся серией Total War исключительно в глобально-походовом варианте – все проблемы с тактическими битвами они разрешают кнопочкой "auto battle". Однако, пойдя по этому пути, ты лишишь себя доброй половины игры, и, соответственно, половины возможного удовольствия. Кроме того, проведенные в наших подземных лабораториях тесты показали, что большинство битв, которые ты, приложив свой талант, легко выигрываешь, глупый компьютер склонен сливать по полной программе. Играть в тактику не только интересно, но и в некотором роде полезно. Приняв волевое решение лично возглавить атаку на вражеские укрепления, ты становишься зрителем скриптовой сценки, до ужаса напоминающей соответствующие кадры из «Гладиатора»: командующий воодушевляет солдат речью, особенно напирая на словосочетание «истинные римляне». (Ты, кста-

ПУНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

Римские семейства прославились своей манерой развлекаться. Юлии покоряли галлов, Сципионы завоевывали Испанию, а Катон произнес знаменитое: «Карфаген должен быть разрушен». Увлекательный процесс разрушения Карфагена назывался Пуническими войнами и проходил в три стадии. Первая Пуническая война (264–241 гг. до н. э.) шла с переменным успехом и закончилась отъемом у Карфагена Сицилии, а потом и Сардинии. Вторая Пуническая война (218–201 гг. до н.э.) дала простор для деятельности небезызвестному Ганнибалу, закончившись для него, впрочем, печально – по условиям мирного договора его должны были выдать Риму, и полководцу пришлось бежать.






Вот незадача – стенка сломалась. Не к добру это, ой не к добру.


Знаменитая римская «черепаха».

ти, в курсе, откуда пошло нацистское приветствие? Вот-вот!) Что особенно приятно, военачальник порет чушь не из головы, а в соответствии с текущей обстановкой, поминая командирским матом и малое число неприятелей, и расположенный неподалеку лес, который, ежели чего, можно использовать для организации засады. Заканчивается это все жутким посудным грохотом – солдатня бренчит мечами о щиты и вообще всячески выражает свое одобрение.

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

Третье столкновение непокорного Карфагена с вечным Римом случилось в 149–146 гг. до н.э из-за того, что Рим опасался возрождения Карфагена, изрядно потрепанного предыдущей схваткой. Как раз тогда Катон Старший произнес свое знаменитое про обязательность разрушения. У карфагенян тогда возникли проблемы с нумидийцами, поэтому задача представлялась не слишком сложной. В результате трехлетней осады Сципион Младший стер город с лица земли, частично вырезав, частично угнав в



рабство его население. Карфагенский вопрос был решен навсегда, правда, из-за многолетних кровопролитных войн юг Италии был полностью опустошен.

АААРГХ!

А дальше начинается дикое мясо. В легион входит по двадцать манипулов, манипул составляет до 160 человек, всего легионов у игрока может быть восемь – вот и считай количество участников массового развлечения. Шок и трепет вызывает внешний вид действа – каждый из присутствующих представлен в виде превосходной трехмерной модели с шикарной анимацией, при виде которой все остальные стратегии (исключая, понятное дело, ***Dawn of War***) пачками дохнут от зависти. Скажем, местная конница из задних рядов обожает совершать эффектные прыжки в ряды передние, вызывая у тебя легкий нервный тик, плавно перетекающий в нечто более серьезное, когда на сцене появляются главные герои игры – здоровенные слоны с тремя наездниками на спине. Стадо этих тварей, несущихся на полной скорости, остановить можно, либо бросив им навстречу горящих свиней (африканские слонопотамы пугаются и удирают прочь), либо, в их отсутствие, наименее ценный отряд, который тут же будет безжалостно потоптан. Ужас продолжается и после остановки серых скотов. Взмахами хобота эти сволочи гробят за раз по три элитных пехотинца, категорически не желая умирать. Запасай валидол.

BESIEGER

Сражения на открытом воздухе, например, в густых лесах Германии (наконец-то подвезли пристойную растительность), приятно дополняют осады. Во-первых, конечно же, совершенно чудесные,



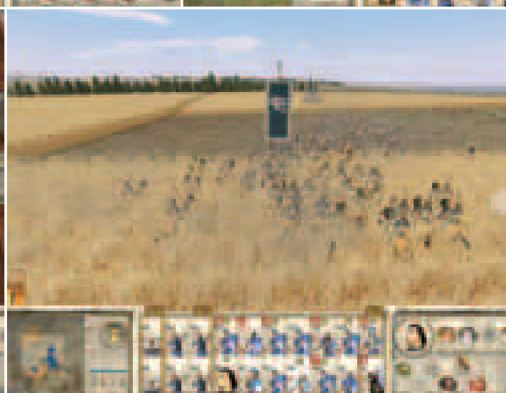

У любого любителя военных маневров уже должны течь слюнки.




Слоны лютуют – они растопчут эту толпу вообще без потерь.







ФАКТЫ

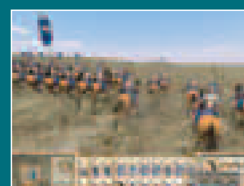
3 семейства благородных римлян

8 одновременно сражающихся легионов

160 воинов в одном манипул

2 навязчивых советника

1 мир, который следует покорить



прямо захватывающие дух виды городов. На их фоне все известные тебе градостроительные симуляторы выглядят чрезвычайно бедными родственниками. Если в режиме глобальной карты ты построил Огромный Храм Вулкана, то в битве за город он действительно будет выглядеть Огромным, и никак иначе.
Во-вторых, романтика вменяемых штурмов. Под стены можно подкапываться, в них швыряют горящие снаряды, к ним позволено эффектно подкатить на осадной башне, скромно пронести тайком приставные лестницы или использовать классический таран. Со стен, в свою очередь, будут отвечать роями огненных стрел, а у ворот тебя любезно обольют кипящим маслом. Картину всеобщего праздника дополнят массовые пожары, вызванные неточным попаданием зажигательных снарядов. Финальная битва всегда происходит на площади в центре города – только в случае ее захвата агрессия считается успешной. Злые и уставшие атакующие против горстки выживших защитников. Побеждает отчаяннейший.
Вся эта прелесть имеет еще и просто нечеловеческий саундтрек **Джеффа ван Дика** (Jeff van Dyck), исправно получавшего премии за работу над музыкой ***Shogun*** и ***Medieval: Total War***. На этот раз маэстро превзошел самого себя: под «боевые» композиции хочется предавать всех и вся огню и мечу, в то время как несколько грустная музыка из глобального режима навевает мысли о непростой судьбе топ-менеджеров мира сего. Передать хоть капельку потрясающей энергии, бьющей из каждого звука, словом, тем более печатным, решительно невозможно – ты обязательно должен услышать это сам.
Совершенно ясно, что Rome: Total War сугубо обязательна к приобретению. Господа, игры не знавшие, к великосветским беседам о хороших стратегиях не допускаются по определению. То есть, ты просто обязан купить эту игру.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Жесткий микс из глобального и тактического режимов, разом выбивающий дух.
– Думать надо, много и упорно думать, а заодно и иметь крепкие нервы для тактики.

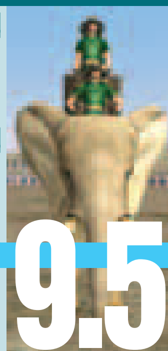
ГРАФИКА 9.0
+ Тысячи полностью полигональных юнитов втаптывают конкурентов в грязь.
– Не слишком красивая вода, довольно сомнительные текстуры зданий в close-up‘ах.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ При приличной акустике топот кавалерии ты будешь ощущать собственной кожей.
– Нет.

ДИЗАЙН 9.0
+ Симпатичные портреты героев, приятное оформление главного меню.
– От серии к серии картинки event‘ов деградируют, арт совсем не радует.

УДОБСТВО 9.0
+ Интерфейс стал гораздо эстетичнее, прошлые недоработки исправлены.
– Если не отключить помощника, то за десять минут он задолбает вконец.

ИТОГО
Главная, лучшая, самая интересная стратегия ‘2004. К приобретению обязательна.

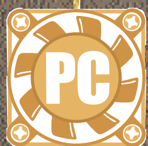


9.5

MYST IV: REVELATION

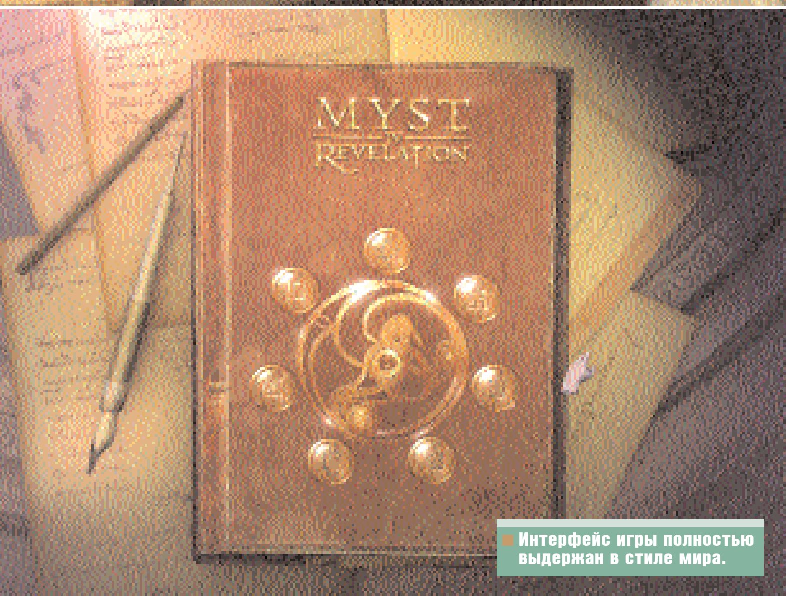
ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

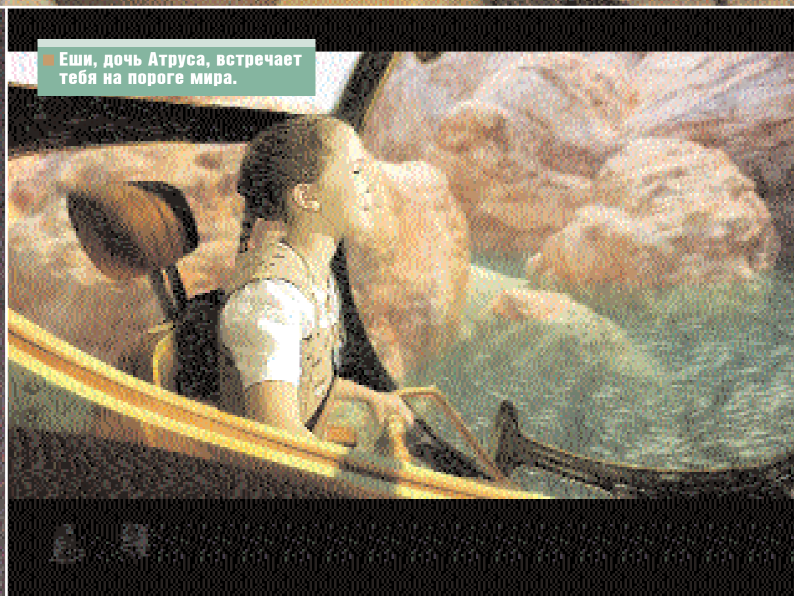


ЖАНР ИГРЫ
Puzzle-Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft
ПОЙДЕТ
Процессор PIII 800, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), 3.5 Gb HDD
ПОЛЕТИТ
Процессор PIV 1700, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb), 8Gb HDD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО DVD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mystrevelation.com

ПРОХОЖДЕНИЕ И СОВЕТЫ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
12 (16), декабрь 2004



Интерфейс игры полностью выдержан в стиле мира.


Еши, дочь Атруса, встречает тебя на пороге мира.



О КОМПАНИИ

Основанная в 1986 году, компания Ubisoft пустилась с места в карьер, выпустив популярную адвенчуру *Zombi*, а затем удачные релизы посыпались как из рога изобилия: *Rayman, Rainbow Six, Splinter Cell, Beyond Good and Evil* и, наконец, *Myst IV*. На данный момент эта компания еще и третий по величине издатель в Европе.

Текст: Михаил Панюшкин

Шел девяносто третий год. «*В мире еще никогда не было книги, где Вы могли бы найти столько запутанных и коварных вопросов»*, – доносилось из маленьких колонок старой «трешки». Легендарный *Myst*, межевой камень жанра компьютерных игр, разделивший их пространство на «до» и «после», интеллектуальный и безумно красивый, тогда еще только начинал свое победоносное шествие по персоналкам.

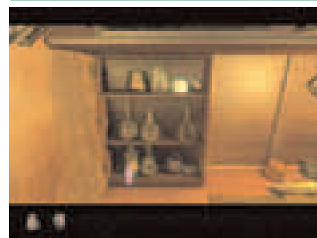
С тех пор прошло более десяти лет, иных уж нет, а Myst все также будоражит души поклонников жанра. Об этом говорят неизменно пользовавшиеся успехом продолжения: ***Exile***, зубодробительный по сложности ***Riven***, ***Myst 3D***, трехмерный ремейк оригинальной игры, а также многочисленные подделки «под Мист», представлявшие собой банальную последовательность головоломок, практически не связанную никакой общей сюжетной канвой. И вот настал черед четвертой игры серии, у которой есть все шансы если не совершить революцию в игростроении, то хотя бы не пройти незамеченной.

ПРАЗДНИК НОСТАЛЬГИИ

Во всех сериях игры действие вращается вокруг способности древней расы Д'ни путешествовать по мирам (эпохам, ages в терминологии самого Myst) с помощью книг. Такое могущественное умение, разумеется, может быть использовано как во благо, так и во зло. В новой серии игры мы вновь встречаемся с нашим старым знакомым, Д'ни Атрусом, гениальным создателем связующих книг и хитроумных механизмов, и с его сыновьями, Сиррусом (Sirrus) и Ахенаром (Achenar). Когда-то давно они разрушили многое из созданного отцом, так что ему пришлось заточить их внутри изолированных миров, чтобы они не могли продолжать свои безумства. Казалось бы, жизнь налаживается, Атрус с женой Катериной могут спокойно заняться воспитанием своей дочери Еши (Yeshaa). Несколько лет проходит в мире и спокойствии, и добрая Катерина утверждает, что, проведя столько времени в заточении, сыновья ее изменились в лучшую сторону. Наш подопечный (он, как всегда, безлик и анонимен) прибывает в Томманху (Tommanha) – мир, где счастливое семейство построило свой дом. Прибывает как раз в тот момент, когда Атрус завершает приготовления к путешествию в тюремные миры, в которых заточены его сыновья... Разумеется, все идет наперекосяк, машина, с помощью которой изобретатель должен был увидеть, что творится в тех отдаленных мирах, взрывается, и Атрус улетает за запчастями, оставляя нас наедине с фантастическими загадками.

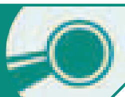
Первая из задач типична для всей серии Myst. Необходимо восстановить снабжение электроэнергией. Казалось бы, что может быть проще... Нам придется всего-навсего решить логические головоломки типа «как, имея в распоряжении сосуды в три, пять и восемь литров, получить четыре», а дальше по нарастающей.

ЗВУКИ МИРА

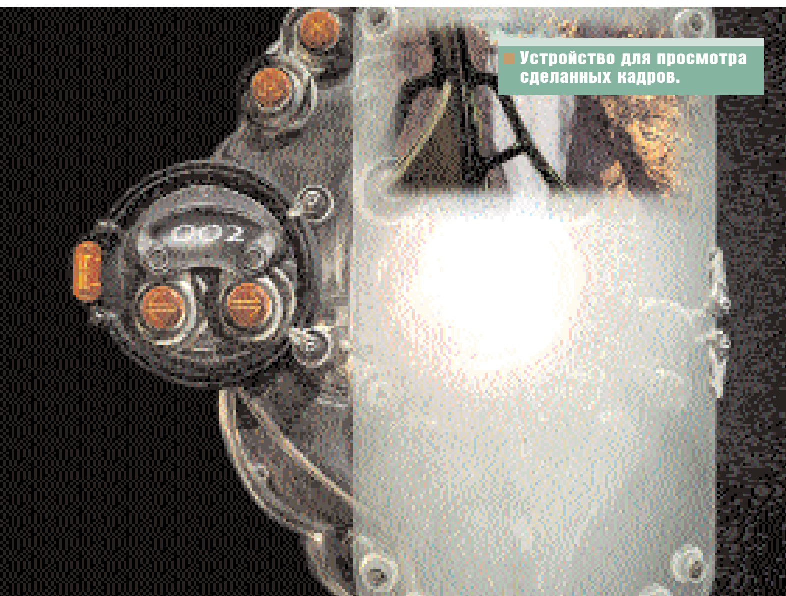


По любому неактивному предмету в мире можно «постучать». При этом, в зависимости от материала, он издает разный звук. Например, на колбах можно сыграть простенькую мелодию. Иногда это может помочь в решении задания, да и поднимает планку интерактивности еще выше (хотя, казалось бы, куда уж выше).

Ищи патч на диске



Во время прохождения меня постоянно мучило практически неодолимое желание давить на кнопку снятия скриншотов



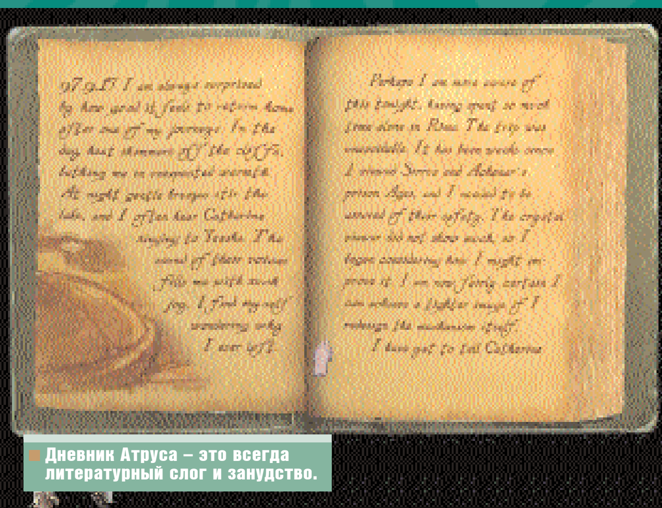
Устройство для просмотра сделанных кадров.



Атрус и прибор связи за ним. За минуту до взрыва.

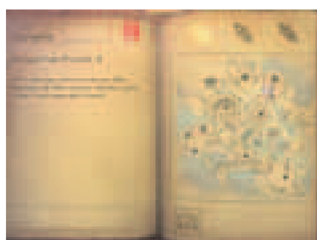


А вот прибор связи уже и взорвался...

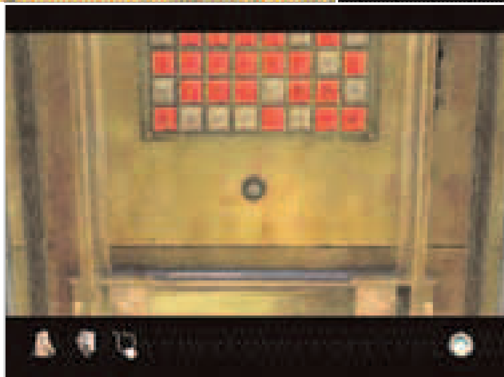


Дневник Атруса – это всегда литературный слог и занудство.

ДЛЯ НЕИСКУШЕННЫХ



Для тех, кому задачки *Myst* могут показаться слишком сложными, разработчики предусмотрели подсказки на картах. Причем, в зависимости от желания игрока, он может получить помощь как через туманную фразу, которая, тем не менее, может натолкнуть на решение, так и посредством простого и понятного пошагового солюшена.





Обычно в играх такого плана наибольшие претензии вызывает малая связанность самих загадок с игровым процессом и с сюжетной линией. Так вот, заявляю с полной ответственностью, в ***Myst IV*** это не так! Если тебе необходимо решить какую-нибудь головоломку, то уж будь уверен, что она тесно взаимосвязана с внутренним устройством того мира, где ты находишься, и с общей логикой сюжета. И никаких тебе «я не могу пойти на север, пока кот не понюхал ботинок, а в пятнашках третья дырка слева не окажется зеленой».

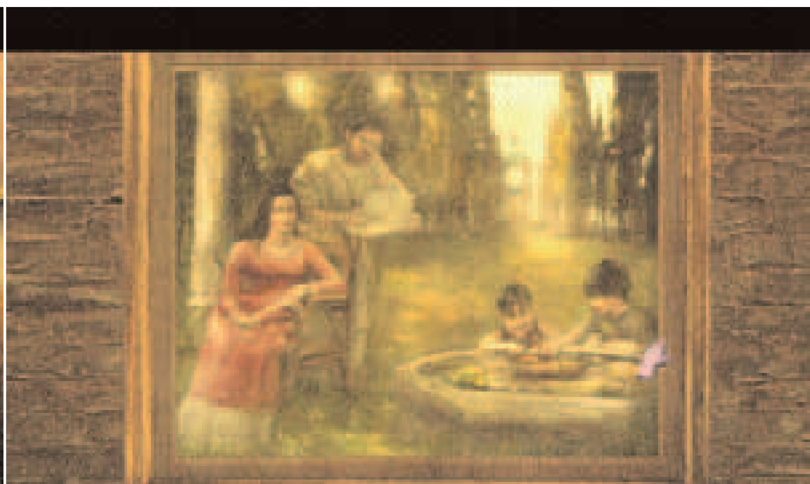
... Виртуальный мир, посвященный всем тем, кто способен провести десятки часов за отгадыванием головоломок

ГИБЕЛЬ МОЗГА

О самих задачах можно было бы рассказывать бесконечно, ведь фантазия разработчиков действительно не знает границ. Здесь есть все, начиная от классических головоломок, явно навеянных полузабытыми настольными играми шестидесятых, до крышесрывающих оригинальных задумок в стиле Riven. Впрочем, не все так уж радостно, как хотелось бы.
Неумолимая страсть к облегчению игрового процесса, к со-

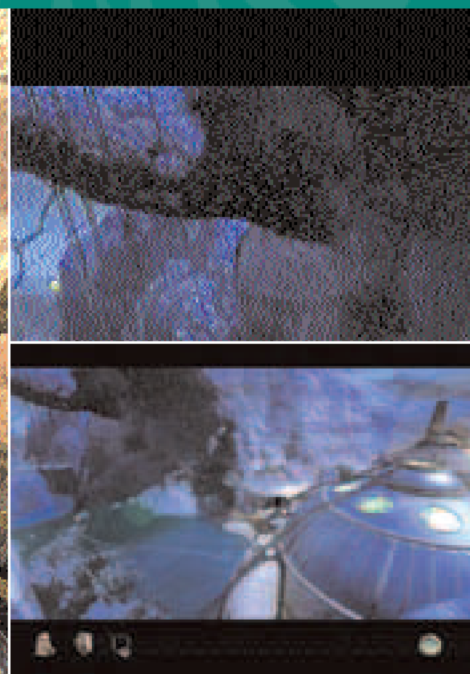


Спальна Еши. Все по высшему классу, плюс немного загадок.



Пока Сиррус и Ахенар были маленькими, они были весьма милы...


Вид на мир Tommannha. Впечатляет, не правда ли?

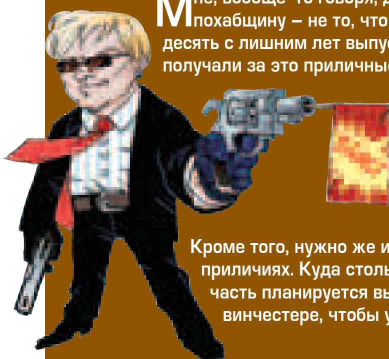


жалению, не обошла стороной и эту игру. Так, например, если раньше игровой стол поклонника игр серии Myst выглядел подобно конторскому столу бюрократического монстра – он весь был завален десятками листов с надписями вроде «C-4, B5. Второй кристалл слева – красный», то теперь на помощь игроку приходит внутриигровой фотоаппарат, которым можно запросто сфотографировать, например, целые страницы из книг или расположение подсказок. Это же неправильно!

Если раньше карты были доступны только в книгах, и их, разумеется, тоже необходимо было перерисовывать (или запоминать, некоторые миры были не очень велики), то отныне карту можно посмотреть в любой момент. Достаточно сделать два клика мышкой. На мой взгляд, это чудовищная профанация идеи Myst. Но, с другой стороны, разработчикам тоже нужно деньги зарабатывать, а не все игроки способны проходить игру месяцами. Впрочем, когда-то я потратил три месяца на прохождение первой игры, каждый день по часу после учебы, и ничуть не жалею о затраченном времени. В любом случае, настоящие игроки всегда вольны не использовать встроенных помощников и проходить все по старинке.

Впрочем, есть и положительные нововведения. Например, амулет Еши, который мы находим на ранней стадии игры. С его помощью можно узнать историю большинства вещей. Забавно слушать о том, как Атрус учил Ешу древнему язы-

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

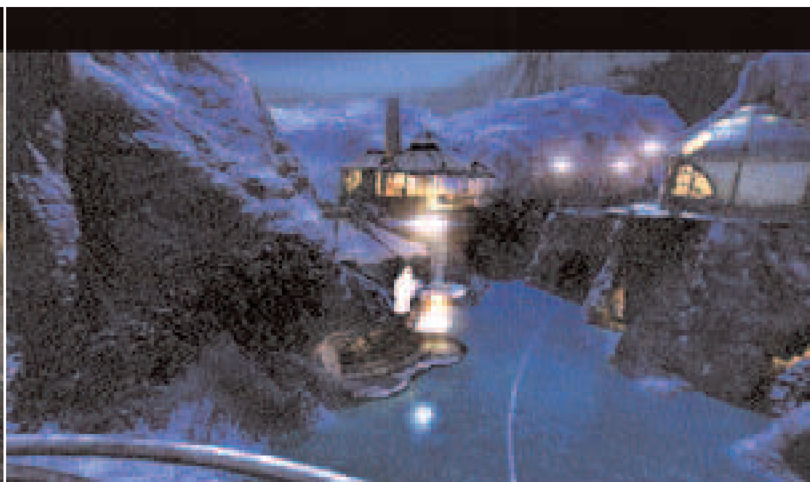


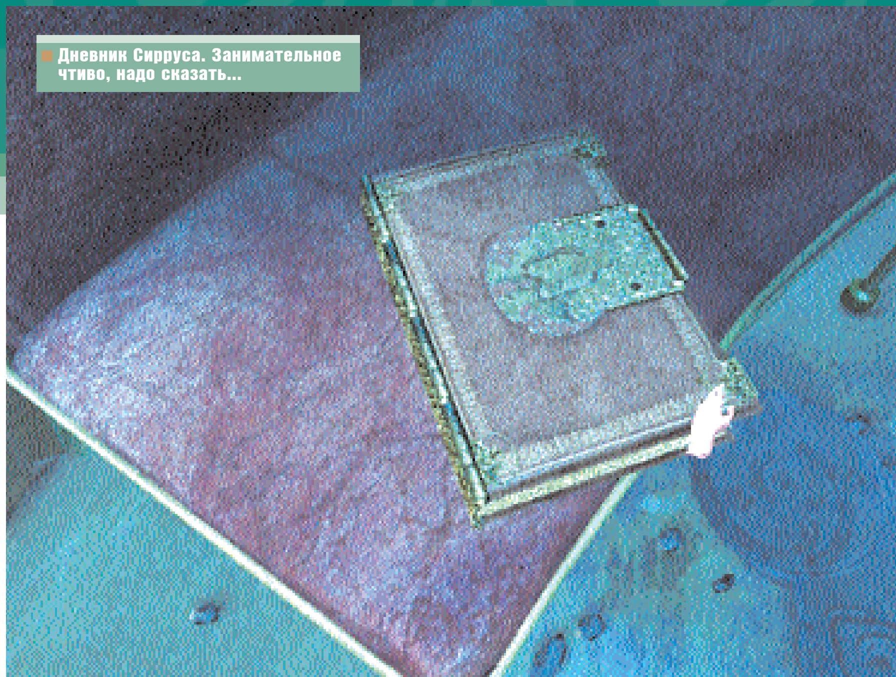
Мне, вообще-то говоря, даже стыдно читать про эту похабщину – не то, что играть в нее. Где это видано, чтобы десять с лишним лет выпускали одну и ту же игру, да еще и получали за это приличные бабки? Первый *Myst*, конечно, был симпатичной игрой. Второй – неплохой. А потом – пошло-поехало. Те же занудные загадки, обилие мутного видео и странного сюжета. Кому в это вообще может быть интересно играть? Обычная, приевшаяся нудятина.

Кроме того, нужно же иметь какие-то представления о приличиях. Куда столько видео-то? Или, возможно, пятую часть планируется выпустить сразу на 120-гиговом винчестере, чтобы уж никому мало не показалось?!

Eddy v.2.0, виртуальный редактор


Ура, водоснабжение восстановлено, турбина запущена!


Вид ночью на Tommanha. В движении все это выглядит просто прекрасно!


Дневник Сирруса. Занимательное чтиво, надо сказать...



ку, или как Ахенар выжидал, когда же появится его брат Сиррус, или как он охотился на гигантских плотоядных тварей. Кроме развлекательной функции, амулет, разумеется, несет и смысловую нагрузку, решение части головоломок практически невозможно без внимательного изучения прошлого вещей, а разгадка другой части значительно упрощается при грамотном использовании артефакта.

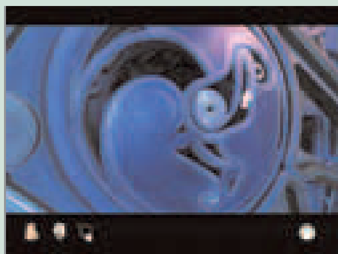
УДОБСТВО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Еще одной фирменной особенностью Myst всегда было удобство интерфейса. Здесь тоже ничего не изменилось – привычный курсор-рука превращается в лупу при прохождении над теми участками, которые можно рассмотреть, а если на это что-то можно воздействовать, то рука просто изменяет форму. Приятной особенностью является максимальная реалистичность необходимых движений, например, если нужно потянуть какой-нибудь рычаг влево, то нужно кликнуть на него мышью и, не отпуская кнопку, перевести манипулятор влево. Очень помогает для создания чувства полного погружения. Стремление максимально обеспечить удобство потенциального игрока зачастую доходит до абсурда. Например, существует возможность не только выбирать цвет и прозрачность курсора, но и то, будет ли он отображаться в виде правой или же в виде левой руки.

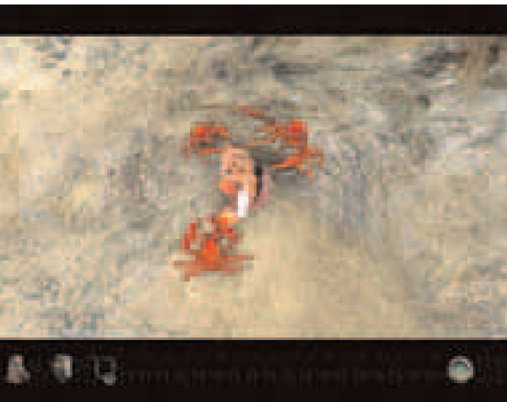
РАДОСТЬ ВЗОРА

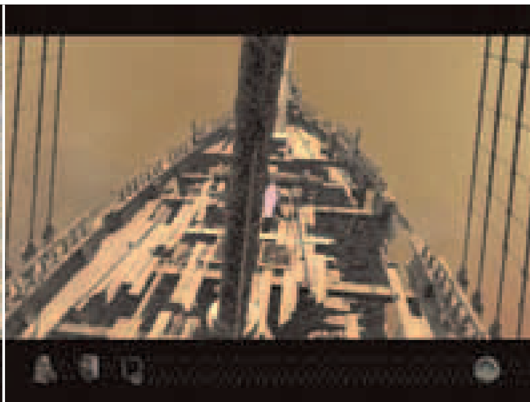
Разумеется, никуда не делась и основная фича Myst – чумовой дизайн уровней. Во время прохождения меня постоянно мучило практически неодолимое желание давить на кнопку снятия скриншотов, приговаривая при этом «какая красота, какая красота!». Фантастические эпохи, порождения безумной фантазии Атруса, с годами стали еще более впечатляющими, от некоторых просто захватывает дух (меня больше всего впечатлил сломанный корабль из мира, где был заточен Ахенар). Кроме того, движок позволяет использовать анимационные эффекты, которые сначала отключены, но их нужно включить обязательно, тем более что они не очень

ПРАКТИЧЕСКАЯ ГИГАНТОМАНИЯ

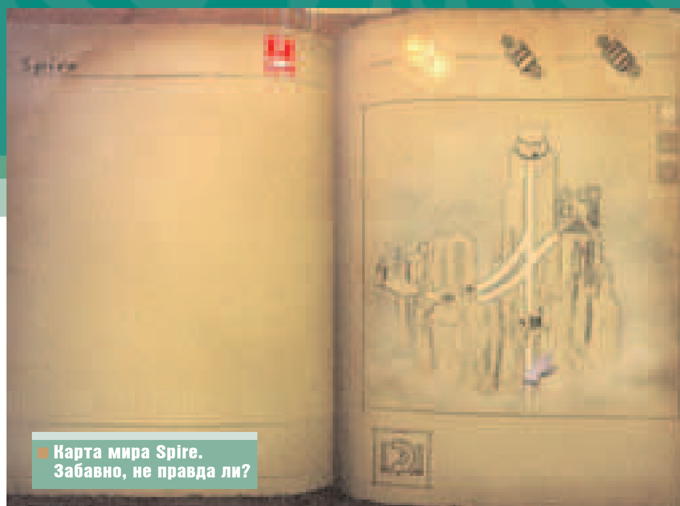


Надо сказать, что разработчики не скупились на высококачественное видео, и, как результат, игра занимает просто какой-то невообразимый объем, почти восемь гигабайт, переплюнув по этому показателю великую и ужасную ***Phantosmagoria***. Хорошо еще, что в последнее время налицо прогресс в области носителей информации, иначе мы стали бы счастливыми обладателями аж десяти CD дисков. На деле же все ограничивается двумя DVD дисками (слухи о выходе CD версии противоречивы, и сама такая возможность весьма сомнительна). В любом случае, ***Myst IV*** – первая игра, которой DVD **действительно** необходим.









Карта мира Spire. Забавно, не правда ли?



И снова счастливая семья. Атрус, Катерина, Сиррус и Ахенар.





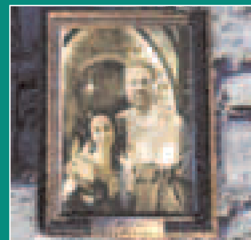
ФАКТЫ

1 час полноэкранного высококачественного видео

8 гигабайт места на диске, забитых под завязку видео и аудио

3 режима детализации подсказок, но мы выше этого

5 главных персонажей, каждый из которых нам многое скажет



сильно тормозят компьютер, а впечатление улучшается на порядок. Миры оживают, вода начинает колыхаться, динозавры ловят рыбу, а стервятники копошатся у трупов...

На статичные бэкграунды умело наложены видеофрагменты. Живые актеры непринужденно общаются с нами из недр компьютерных пейзажей, качество совмещения такое, что никаких сомнений в реальности происходящего не появляется. Правда, сами актеры несколько подкачали. Нет, я, конечно, понимаю, что во времена низкобюджетного первого Myst, когда бульканье воды записывались в туалете одного из создателей, можно было привлекать к съемкам членов команды. Но, имея в своем распоряжении гораздо более обширные средства, можно было хотя бы озвучание доверить профессиональным актерам. Претензии в основном к Еше и самому Атрусу – их монологи напоминают скорее выдержки из неудачных постановок непрофессиональных драмтеатров – скучные и бесцветные голоса раздражают. Возможно, это всего лишь проблемы повторной записи, ведь первоначально игра была создана на немецком. Будем ждать русского перевода.

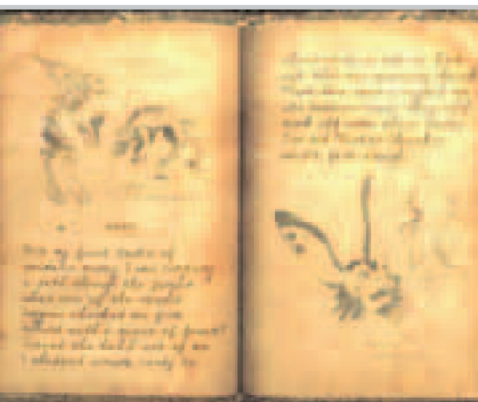
ФИЕСТА РАЗУМНЫХ

Это не игра. Это виртуальный мир, посвященный тем, кто способен провести десятки часов за отгадыванием головоломок. Тем, кто не боится трудностей. Прожженным интеллектуалам, закаленным в бесчисленных логических схватках. Иными словами, Myst IV – развлечение далеко не для всех, но для самых внимательных и терпеливых. Но тех, кому оно придется по вкусу, оно захватит надолго, ибо сложно представить себе более проработанную по идее и безукоризненную по исполнению игру подобного жанра.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Великолепные загадки затягивают так, что не оторвешься...
− Наверное, кому-то игра может показаться слишком сложной. Но это суть Myst.

ГРАФИКА 9.0

+ Пожалуй, это лучшее, что можно было выжать из движка и процессоров.
− Все-таки это не 3D, да и артефакты компрессии изредка просматриваются.

ЗВУК И МУЗЫКА 0.0

+ Музыка не отвлекает, и даже достойна того, чтобы слушать ее отдельно.
− Далеко не все актеры играют голосом достаточно профессионально.

ДИЗАЙН 10.0

+ Полет фантазии художников и дизайнеров превосходит все ожидания.
− Автору не удалось найти в дизайне игры хотя бы один недостаток.

УДОБСТВО 7.0

+ Движения мышью, приближенные к реальным, удобно расположены кнопки.
− Еще есть над чем поработать, например, хотспоты зачастую маловаты.

ИТОГО

Блестяще выполненный представитель элитарного жанра. Ave!



9.0

EVIL GENIUS

ЗЛО ОПЯТЬ В ПОЧЕТЕ





ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
РАЗРАБОТЧИК	Elixir Studios
ПОЙДЕТ	Процессор PIII 800, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIV 1700, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.howevilareyou.com

ПРОХОЖДЕНИЕ И СОВЕТЫ ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC # 1 (17), январь 2005



База только-только начала строиться – под землей еще пустынно.



Так вот простые строители превращаются в профессиональных охранников.



О КОМПАНИИ

Elixir Studios была основана в 1998 году в Лондоне, где и по сей день располагается штаб квартира этой славной конторы. Несмотря на кажущуюся молодость, в команде Elixir работают сплошь профессионалы, причастные к созданию таких шедевров прошлого как *Theme Park*, *The Sims*, *Black and White*, *Dungeon Keeper 2* и *Homeworld*. Пока что на счету Elixir лишь две игры – *Republic: the Revolution* и *Evil Genius*. Обе можно считать крайне неординарными и интересными проектами.

Текст: Илья Зибирев

Мой небольшой внутренний мирок пошатнулся, ему грозит серьезная опасность. Признаюсь честно, я давно не играю в компьютерные игры. То есть, конечно, играю – дня три-четыре в каждую из тех, что попадают в руки. Но, увы, быстро надоедает. То ли делать их нынче разучились, то ли с головой у меня стало капитально не в порядке.

И вдруг – о чудо! Игра, которая смогла впервые за много лет сделать из меня антисоциального типа, не спящего ночами и предпочитающего веселым возлияниям в кругу друзей бледный свет монитора.

Чудо называется ***Evil Genius*** и рассказывать о нем тебе, думаю, не нужно – в наших предыдущих выпусках ты сможешь найти аж две статьи, которые посвящены нашему сегодняшнему герою.

ЛЕГКОСТЬ БЫТИЯ

Герой резво трепыхается, производит приятнейшее впечатление и предлагает начать с tutorial-а, который превращается в отличный спектакль со стреляющим негром в конце. Все так, как нужно – зло торжествует. Приступим к завоеванию мира.

Для непосвященных: Evil Genius – это стратегический фарс в стиле фильмов о Джеймсе Бонде, дебилушки Остина Пауэрса и гениального сериала Get Smart (в нашем отечестве – «Напряги извилины»). Ты выбираешь одного из трех злодеев (лично мне наиболее симпатична «роковая женщина», остальные определенно не дотягивают по колоритности), десантируешься на остров и начинаешь строить свою империю зла. Сначала – базу на острове, а потом и хитрую агентурно-бандитскую сеть по всему миру.

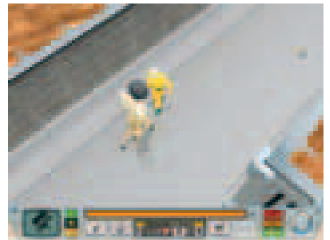
СЛОЖНО, НО ИНТЕРЕСНО

Играть в Evil Genius непросто, но приятно и отнюдь не утомительно. Как и полагается любой хорошей игре, Evil Genius практически ни на секунду тебя не отпускает. Пока ты ждешь накопления в загашниках нужной денежной суммы, в твои закрома влезут воры. Пока ты строишь библиотеку в северной оконечности острова, суперагентский десант высадится в южной. Ни минуты покоя.

Непростое, но мудрое решение – не давать твоим подопечным быть слишком умными. Вражеский шпион с камерой может сколько угодно ходить по острову и снимать достопримечательности тактического назначения – никто ему не скажет и слова. Все заняты своими делами и знают, что если они покинут пост своевольно, через пару минут в холодильнике будет висеть новый мешок с бездыханным телом.

Супостаты начинают получать люлей лишь в том случае, когда мы самолично пожелаем того. Или если мы включим максимальный уровень тревоги. Что, конечно же, чревато столпотворениями, мельтешениями и полной остановкой рабочего процесса. Таким образом, приходится следить за всем самому – в помощь отряжаются камеры видеонаблюдения, которые услужливо расскажут, если в нашем теп-

EVIL SIMS



Население *Evil Genius* в некотором роде является коллегами товарищам из *The Sims*. Они не просто стоят болванами и ждут очередных приказаний – нет. Они ходят по базе, ковыряют в носу, играют в пинг-понг, треплются друг с другом и изредка падают в обморок от переутомления. В общем, есть, за чем понаблюдать.

Пока ты ждешь накопления в загашниках нужной денежной суммы, в твои закрома влезут воры



Строители при этом никуда не исчезают – носят себе шкафчики и носят.

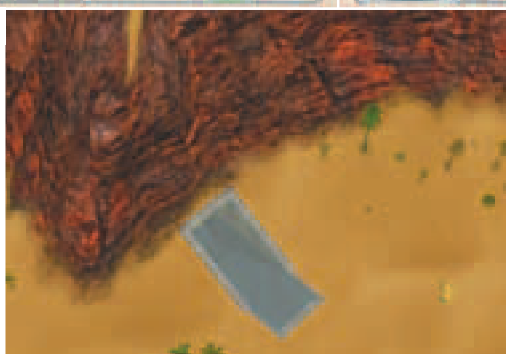



Секунда – и из ящика появляется свеженький шкафчик.


Нехватка электричества – серьезная проблема для базы.

ЛОВУШКИ


Чтобы сделать жизнь неприятеля еще противнее, в твоем арсенале имеются специальные ловушки. Ловушки работают автоматически и при должном умении могут обеспечить полную безопасность одного отдельно взятого помещения. Иногда даже с некоторой выгодой для тебя



лом и уютном логове высадится десант сил добра и справедливости.

Да и убийство – не всегда выход. Туристов куда проще, хоть и накладнее, держать в отелях. А пролезшим на базу мерзавцам с легкостью пудрят мозги наши «социальные служащие» – мерзавцы открывают рты от удивления, да и улетают домой ни с чем.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ У BULLFROG

А сейчас то, что ты ждал так долго. Мы наконец-то сравним Evil Genius с бессмертным ***Dungeon Keeper***, бессменным предводителем ассоциации «стратегии в реальном времени против любителей добра и справедливости».

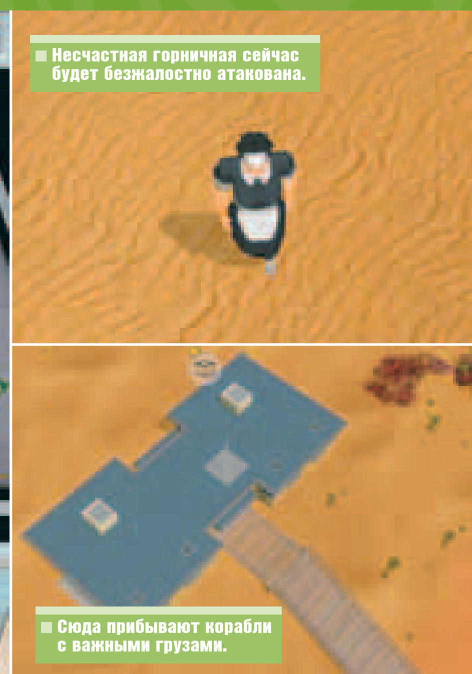
Почти десять лет назад, когда появился первый Dungeon Keeper, расстройству моему не было предела. Шутка ли – каждый уровень (наличие уровней – вообще оскорбление, по-моему) приходилось заново отстраивать свое подземелье. Какие уж тут разговоры об уникальности, продуманности и идеальности происходящего – знай себе рой коридоры по десятому разу. Evil Genius, напротив,

Ведь уже после трех-четырех часов игры начинаешь действительно чувствовать себя этаким центром вселенского зла


Здесь намечено сделать комнату – сейчас рванет динамит.


Происходит допрос горничной с пристрастием.


Карта мира – пока мы еще не натворили ничего особенно страшного.


Несчастная горничная сейчас будет безжалостно атакована.

Сюда прибывают корабли с важными грузами.

дает тебе одно, зато твое единственное и уникальное убежище.

На первых порах приходится думать над каждым шагом – ведь коридоры уже не засыпешь землей – а то так и придется до конца сидеть на базе, которая была по-идиотски распланирована. Лично я трижды начинал строительство убежища своего Злого Гения с нуля – и ни чуточки об этом не жалею.

Ведь уже после трех-четырех часов игры начинаешь действительно чувствовать себя этаким центром вселенского зла, гением, сидящим в недосягаемой для простых смертных комнате (ну, это, конечно, вранье, в эту комнату вечно лезут все кому не лень, в том числе – с камерами и динамитом) и творящим бесконечные пакости.

Тех, кто думает, что после отстройки основной базы игра становится скучной – огорчим. Скала, в которой располагается убежище Злого Гения, довольно-таки обширна, и строить в ее недрах все новые и новые комнаты и сооружения придется до самого конца игры – конечно же, прерываясь на планирование пакостей на глобальной карте.

АТЛАС МИРА

Ни один уважающий себя фильм об идиотических суперзлодеях не может обойтись без огромного экрана с картой мира и обилием флажков и значков на ней. В Evil Genius тебя держат за суперзлодея высшей категории – под карту мира отведена чуть ли не половина игры. Скри-

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

Ничего хорошего в этом вашем *Genius*? Шутки – стары как мир, над ними самими уже десяток раз пошутили в разных пародиях на и без того пародийные фильмы про идиотов-суперагентов. Про графику и говорить страшно. Полигонов – кот наплакал. Анимация, конечно, симпатичная, но кому нужен хорошо анимированный обрубок прямоугольного человечка желтого цвета? Тьфу! А концепция-то? А геймплей? Мало того, что идею сперли у *Bullfrog*! Так ведь еще плохо сперли – где это видано, чтобы всю игру просидеть на одном острове, практически безвылазно? Хорошо еще, ассортимент построек более-менее обновляется. В общем, никакой это не прорыв. Так, обычный середнячок, возомнивший себя оригинальной птицей высокого полета.

Eddy v.2.0, виртуальный редактор


Тренировочная комната – очень полезное сооружение.


Хорошее снабжение электроэнергией – краеугольный камень правильной жизни убежища.





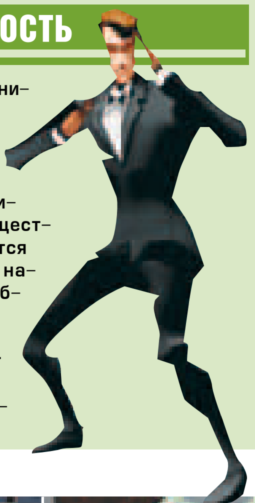
вился, предчувствуя скучные часы, проведенные за созерцанием разноцветных стрелочек и фишек, ползающих по экрану? В таком случае – выйди вон.
Карта мира в Evil Genius – отдельный мирок, тем не менее, тесно связанный с жизнью основной базы. На ней мы расставляем свои силы (в виде игрушечных таких фишек), раздаем приказы и наметанным взглядом обнаруживаем там и сям возможность вволю пошалить.
Помимо mission objectives, которые демонстрируются тебе на карте с самого начала, каждый регион готов предоставить сонм занимательных возможностей для пакостничества. Кража китайских ваз, разграбление библиотек и воровство сверхсекретных технологий – выбирай любое. Предварительно, правда, следует отправить на разведку пару башковитых подручных – чтобы, так сказать, разведали обстановку, и скрытые потенциалы страны стали явными.
Агенты добра и справедливости, впрочем, не дадут тебе спать спокойно. Зазеваешься на минуту – и они тут как тут: вербуй новых агентов, взамен ушедших в мир иной. Приходится периодически просить своих ребят залечь на дно – как тех, которые занимаются воровством на благо Империи Зла, так и тех, что плетут интриги и заговоры.

НУТРО

Устройство игры, в общем-то, стандартно. Была бы Evil Genius второсортной поделкой «по-мотивам» – я бы сказал, что содрали подчистую. А так – достойное развитие идей зачинателей жанра, не иначе.
Финансы, как уже было сказано, добываются из мировых закромов – путем обычного воровства. Плюс – за особенно удачные каверзы и издевательства над вражескими агентами тоже выдаются премии.
Строительство базы – задача не из легких. Грамотно спланированная, она будет работать как часы, радуя тебя безмятежным созерцанием жизни твоих подопечных. Пара ошибок – и ребята дохнут от голода и усталости, по полчаса добираются до места тревоги и начинают ожесточенно ску-

ДОБРО И СПРАВЕДЛИВОСТЬ

В мире ***Evil Genius*** существуют пять организаций, посвятивших свое существование борьбе с суперзлодеями. Каждая такая организация называется максимально глупо и имеет определенную зону влияния в мире. Как только мы начинаем привлекать внимание мировой общественности к своей персоне (а это случается крайне быстро), остров буквально-таки наводняется всяким сбродом, несущим добро и справедливость. Эти люди нагло влезают на твою базу через вентиляционные люки, взламывают двери, воруют ценности и золото, ломают оборудование. А уж когда в дело вступают суперагенты – становится совсем туго.











ФАКТЫ

3 абсолютных злодея

5 крупных организаций–противников

1 доступный вначале злодейский прихвостень

100 подчиненных – максимум



чать. На твоем благосостоянии и общей благополучности злых умыслов это, конечно же, сказывается крайне негативно.

Отдельная песня – отель. Отель не является жизненно важной частью базы и вообще располагается где-то вне скалы. Однако при грамотном планировании его гостеприимные стены могут навсегда приютить любопытных туристов, так и не дав им вволю побродить по острову и увидеть то, что им видеть совсем не положено. Отель обходится в кругленькую сумму, но этих денег он, без сомнения, стоит.

ДИЗАЙН И ИСКУССТВО

В Evil Genius нет графики. Графика – это то, над чем усиленно думает процессор твоей видеокарты. Дизайн – это то, чем восторгаются твои мозги.

Evil Genius заставляет восхищаться собой именно потому, что в нем нет графики – только дизайн. Пожалуй, за последние годы не было ни одной игры, настолько же цельной, как наш сегодняшний пациент. Главное меню, заставки, интерфейс глобальной карты и миксер на кухне в твоем убежище представляют собой единый механизм, живущий с одной единственной целью – дать тебе по голове своей монолитностью и заставить вспомнить все идиотские фильмы о суперагентах и суперзлодеях, которые ты видел в своей жизни.

Если же напрячься, то можно заметить, что анимация превосходна, модели хоть и небогаты полигонами, зато шедеврально исполнены. Что текстур вообще не заметно – ну стоит на полу китайская ваза, казалось бы – при чем тут вообще текстуры...

ИГРАТЬ!

Evil Genius – игра на любителя. Она не то чтобы очень зрелищна, в ней нет блокбастерного стремления переть напролом, занимая первые строчки чартов продаж с помощью громких имен и обещаний. Ценители же прекрасного уйдут в нее с головой, благо она достаточно интересна и забавна, чтобы дать увлечься собой.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0	**ДИЗАЙН** 10.0
+ Самая оригинальная и затягивающая стратегия за много-много лет.	+ Дизайнеры игры достойны памятника при жизни. Такое забывается не скоро.
– Практически нулевая replayability – одни и те же миссии, герои, остров.	– Никаких аргументов «против» найти не удалось. Такое случается, но редко.
ГРАФИКА 9.0	**ИНТЕРФЕЙС** 8.0
+ Идеальная картинка на экране монитора – признак «десятки» за графику.	+ Все, что нужно – всегда под рукой, доступно и интуитивно понятно.
– Ценители прекрасного не найдут в игре недостатков. Ценители прогресса – найдут.	– Интерфейс местами несколько громоздок – сказывается разнообразие игры.
ЗВУК И МУЗЫКА 7.0	**ИТОГО**
+ Музыка отлично подогнана под атмосферу, голоса персонажей вызывают улыбку.	Яркая, интересная, запоминающаяся нестандартная игра.
– В целом игра бедновата звуком – особенно, когда на экране ничего не происходит.	8.5

FIFA FOOTBALL 2005

ЭТО ГОЛ!

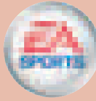
ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
КОЛИЧЕСТВО CD	до 4-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/games/fifa2005



Система выполнения стандартов не претерпела никаких изменений.



Борьба идет на каждом квадратном метре поля.



О КОМПАНИИ

Компания Electronic Arts – крупнейший издатель и разработчик спортивных игр серий *FIFA*, *NHL*, *NBA*, *NASCAR*, *Madden NFL* и т.д. Отличительной чертой продуктов EA является полная лицензия на использование клубной символики, названий клубов и имен спортсменов, что выгодно отличает компанию от конкурентов.

Текст: Павел "Tarnum" Демин

На протяжении нескольких лет EA прорывалась к воротам. Она кидала все силы в атаку, всячески привлекая внимание игроков, но, переходя на чужую половину, берегла мяч и разменивалась по мелочам. Она пыталась импровизировать, но не хватало фантазии. Она порывалась выложить все козыри на стол, но оставляла часть в заначке. Она хотела (хотела ли?) сделать реалистичную футбольную игру, но вновь и вновь сооружала лишь тематическую аркаду. Тем не менее, все было прекрасно и безмятежно. Из года в год. Пока не грянул гром. Konami с залихватской легкостью стремительно прорвалась по флангу и сделала выверенную передачу в штрафную. Не успели «электроники» и глазом моргнуть, как мяч уже сотрясал сетку ворот. Озадаченная такой дерзостью EA бросилась отыгрываться. Собственно, перед нами – результат всех ее созидательных порывов. И я обеими руками за то, чтобы засчитать ей ответный гол.

Дело здесь совсем не в очаровании First Touch и не в похорошевшей до неприличия системе пасов – этим все равно *PES* не победить. В ***FIFA*** стало интересно играть, футбол каким-то волшебным образом перестал быть вымученным, в нем появилась недостающая ранее легкость и здоровая (нездоровой, к примеру, она была в ***FIFA 99***) динамика. Динамика, позволяющая импровизировать, играть разнообразно, а не перекатывать мяч с фланга на фланг. Оперативные просторы, уходы в отрыв, игра на грани офсайда и безупречно реализованные пасы вразрез – все это выводит геймплей, не побоюсь сказать, на новый уровень. С этим можно поспорить, но играть стало приятней в разы – и это факт.

РАВНЕНИЕ НА PES

От параллелей с ***Pro Evolution Soccer*** теперь никуда ни уйти – не буду даже пытаться. Консольный футбольный зверь из Японии, смело ворвавшийся на компьютерный рынок с жестким, не адаптированным под персоналку портом, сумел даже в таком виде завоевать сердца геймеров, ранее преданных FIFA. Ребята из **Electronic Arts** ознакомились с игрой от **Konami** и вынесли для себя пару поучительных уроков. Очень уж похожи некоторые вещи в **FIFA 2005** на то, что мы видели в ***PES3***. К примеру, клавиша негрубого отбора мяча теперь действует по иному принципу. Если раньше, чтобы отнять футбольный снаряд у соперника, нужно было подвести своего игрока вплотную к нему и нажать "D", то теперь достаточно удерживать эту клавишу, и все произойдет автоматически. Аналогичная ситуация с пасами на ход. FIFA раньше ограничивалась исключительно нижними передачами, но Konami открыла «электроникам» глаза на то, что они могут быть и по воздуху. Есть и кое-что еще. В Pro Evo есть такая фишка, как пас на свободную зону с

FIFA, наконец, избавилась от роботоподобной игры в касание и обзавелась адекватной системой динамичного комбинирования

ТРЕНИРОВКА



Значение тренировок возросло. Помимо того, что здесь реально можно потренировать управление, научиться бить, играть в пас и выполнять стандарты, тренировочный процесс заметно влияет на мастерство и класс игры футболистов. Более того, за проведенное на тренировочном поле время дают очки, которые всегда можно пустить на благое дело.



Мастерское обращение с мячом.



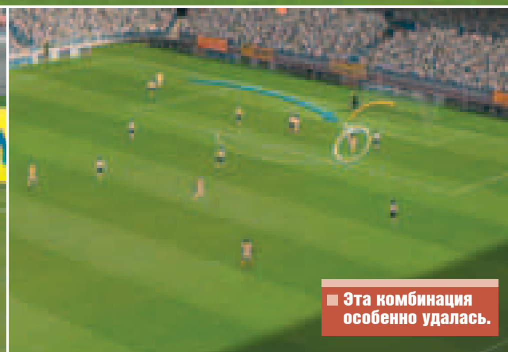
Анри – гроза всех вратарей.


Игра на втором этаже великолепна.


Стадион в Турине. Ну не красавец, а?



Марат Измайлов, знакомьтесь.


Эта комбинация особенно удалась.

НАШИ


Наших клубов, как и следовало ожидать, снова нет. Все мало разработчикам того, что российские команды ежегодно пробиваются в Лигу Чемпионов, мало той великолепной игры, которую показывал на европейской арене в прошлом году «Локо». Между тем, командам вторых дивизионов Англии и Италии в игре без труда нашлось место.

ручной регулировкой силы и направления... Да, да. Ты верно подумал.

IMPROVE YOUR FOOTBALL

Передовым и самым заметным нововведением в игровом процессе игры стал так называемый First Touch. Приятно, что FIFA, наконец, избавилась от роботоподобной игры в касание и обзавелась адекватной системой динамичного комбинирования. Более того, контроль над мячом теперь начинается с первого мгновения контакта футбольного снаряда и игрока. С помощью клавиши "Shift" можно принимать верховую передачу, одновременно прокидывая мяч на ход. Можно откликаться на пас и сразу уходить в сторону от опеки. Можно в касание перекидывать последнего защитника и выходить один на один с вратарем. Возможности безграничны. Но главное, что происходящее на поле стало выглядеть связным, без раздражающих ступоров в анимации при приеме.

Помимо этого, на "Shift" закреплены и все обводки. В отличие от совершенно бесполезного и кривого дриблинга

Выдумав пару эффективных комбинаций и найдя пару точек для разящих ударов, ты можешь больше ничего не изобретать



Индивидуальные действия часто просто необходимы.


Его Величество.



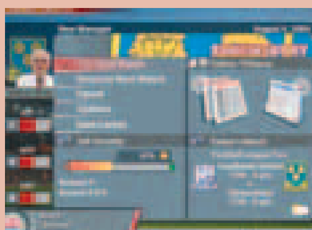
«Это все он виноват, что мы Португалии продули!»



в ***FIFA 2004***, здесь индивидуальные маневры являются важной составляющей игрового процесса. Обвести всю команду не получится, но 1-2 нерадивых защитников – запросто. Как всегда, у особо звездных футболистов есть свои уникальные финты, которые они не постесняются продемонстрировать, подвернись на то случай. Но это не настолько эффективно, как, скажем, аккуратные маневры курсорами с перекатыванием мяча клавишей "Shift".

КАРЬЕРА

Важной и не менее увлекательной частью игры заслуженно является Career Mode, где тебе предоставляется возможность воспитать в себе настоящего футбольного специалиста и вырасти из руководителя местного клуба-неудачника в главного тренера королевской команды. Главную роль здесь играют очки. Ими исчисляется все: вознаграждения за победу в матче, чемпионство, отработанные часы на тренировках. И расплачиваться, скажем, за футболиста нужно тоже ими (трансферная система, к слову,



немного усложнилась). Но это не просто аналог денег. На деньги нельзя повысить характеристики игроков и клубного персонала, а на очки в ***FIFA 2005*** – можно.

THIS IS FOOTBALL

Немного странно ведут себя вратари: то они вытаскивают не берущиеся удары, то пропускают абсолютно нелогичные мячи. Чудят и игроки нападения. Часто, выходя с фланга к воротам, с позиции, где забить легче, чем промахнуться, они мягко бьют прямо в руки голкиперу, когда нужно было просто катнуть мяч в дальний угол. Подобных примеров масса. Первый опыт общения с игрой может подарит тебе ряд негативных эмоций. Поначалу кажется, что мяч упорно не хочет лезть в сетку ворот, а десятки верных голов заканчиваются обидными промахами. Не волнуйся! Просто нужно «нащупать» игру: ее слабые и сильные стороны, откуда удар «идет» и какие розыгрыши проходят. Тогда и начнется настоящий футбол.

Графика всегда была сильной стороной спортивных проектов EA, но на этот раз безупречной визуальную составляющую точно не назовешь. Во-первых, лица. С ними явно



Мощный выстрел с ходу...



... и штанга спасает противника от неминуемого гола.



что-то не так, а ведь звезды первой величины в FIFA всегда выглядели безукоризненно. Здесь же разве что Анри, Зидан и Рональдо, которых вообще трудно с кем-то спутать, смоделированы на уровне. А, скажем, Оуэн – не самый последний игрок, но в составах других команд запросто можно найти десяток похожих на него футболистов. Деку, Рауль, Барош, который, к слову, стал бомбардиром последнего чемпионата Европы,– все они, конечно, смахивают на своих прототипов, но весьма отдаленно.

ПЛАСТИЛИНОВЫЕ БОИ

Качество анимации в целом возросло в разы. Удары, передачи, дриблинг – все выглядит приблизительно так, как мы привыкли видеть по телевизору. Отдельных похвал заслуживает игра на втором этаже. В этом плане EA удалось достигнуть предельной реалистичности. First Touch очень здорово смотрится. А до чего хороши единоборства! Уже ставшие традиционными хватания за майку, борьба плечо в плечо, перекидывания через бедро очень правдоподобны. Не устаю восхищаться и подкатами. Игроки честно цепляют друг друга за ступню, врезаются в голень и в колено. Пострадавший по всем законам физики рушится на зеленый газон. После чего часто следуют заскриптованные, но довольно забавные сцены ругани, споров с арбитром, извинений. В этом плане FIFA дает большую фору PES.

Не обошлось и без ляпов. Бывает, при отборе мяча защитник идет на форварда и попутно с мячом сносит самого игрока. После этого пару мгновений они продолжают движение вместе, будто пластилиновые шарики после соударения. На геймплей влияет несильно, но эстетика страдает. Или, допустим, ты прорываешься по флангу, но не видишь продолжения атаки и принимаешь решение откатить мяч назад. Если при этом зажата кнопка ускорения, то игрок с мячом при развороте плавно и малозаметно, но все же скользнет вперед, как на льду, после чего уже совершит передачу. В связи с этим непонятно, куда делась игра

К ЗВЕЗДАМ

Еще более прихотливыми стали игроки. Помимо уже знакомого нам показателя морали, появился показатель общего физического состояния футболиста. Оценить игру каждого вы сможете по баллам, выставляемым после матча. (Чувствуете, откуда ветер дует? Подсказка: ***PES3***.) Если же ты считаешь, что причина неважной игры кроется не в конкретном игроке, а в неверно выбранной тактической схеме, то и здесь FIFA есть, чем порадовать искушенного геймера. Количество доступных расстановок возросло, и хоть игра не позволяет двигать игроков по полю свободно, среди имеющихся формаций без проблем можно найти подходящую.









Редко увидишь Овчинникова в таком кошачьем прыжке.





Буликин в офсайде – это что-то новое.

пяткой – тогда не было бы никаких проблем.

СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ

Немаловажной частью футбола является тактика. Гибкость в расстановке игроков по полю, разнообразие тактических схем – этот элемент безупречен в PES3, а FIFA всегда ограничивала игроков строгими рамками определенной формации. Так и на этот раз. Но взамен игра дает широкие возможности корректирования тактики прямо во время матча. Зажав клавиши "Z" и "C" ты можешь перейти с прессинга к позиционной обороне или от игры на контратаках к тотальному созиданию. В пылу борьбы до этого обычно нет дела, но подобные вещи могут сильно упростить тебе жизнь, поэтому пренебрегать не стоит. Особенно помогает это в онлайновых играх, когда без особых проблем можно оттянуть еще одного страхующего защитника и отбить опасную контратаку, а при переходе в нападение – поддержать атаку крайними хавами. С компьютером же можно справиться и без подобных хитростей, хотя в целом AI довольно умен и на высоких уровнях сложности умело защищается и неплохо созидает. Хоть и не хватает ему стремительности и непредсказуемости в действиях, благодаря четкости игры он запросто закатит гол-другой даже умелому игроку.

БОЛЬШОЙ ФУТБОЛ

Несмотря на все плюсы, FIFA явно не хватает разнообразия. Выдумав пару эффективных комбинаций и найдя пару точек для разящих ударов, ты, по большому счету, можешь ничего больше и не изобретать: отточенные действия редко прерываются не только компьютером, но оппонентами в онлайновых встречах. И все же FIFA на этот раз воистину великолепна. EA ненавязчиво напомнила нам, что она еще не разучилась делать футбольные игры и готова помериться силой с наступающей по всем фронтам PES. Даже если ты уже успел продать душу творению Konami, не торопись хоронить FIFA 2005 заживо. Попробуй, и она тебя приятно удивит!

ФАКТЫ

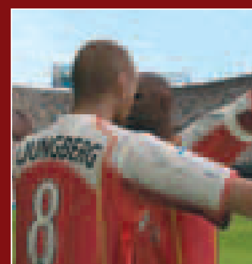
15 национальных футбольных лиг

15 национальных сборных

11000 реально существующих игроков

15 сезонов карьеры

2 забитых гола за игру в среднем



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.5

+ First Touch, возросшая динамика, игра не надоедает.
– Голы похожи, игра вратарей часто неадекватна ситуации.

ГРАФИКА 7.0

+ Стадионы похорошели, а зрители окончательно перестали быть картонными.
– Традиционно лучшая сторона FIFA на этот раз подкачала.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Мегабайты неплохой музыки, звуки на поле хороши.
– Скучные и часто повторяющиеся комментарии.

ДИЗАЙН 8.0

+ С дизайном у EA всегда было все в порядке.
– Небольшие глюки с анимацией, поднадоевшее оформление меню.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ Управление привычно и послушно. Быстро осваивается.
– Тормознутые менюшки редактирования состава.

ИТОГО

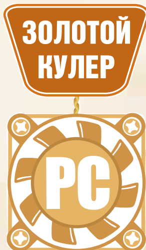
Старая добрая FIFA, концептуально не изменившаяся, но похорошевшая изрядно.



8.0

FULL SPECTRUM WARRIOR

FULL METAL JACKET

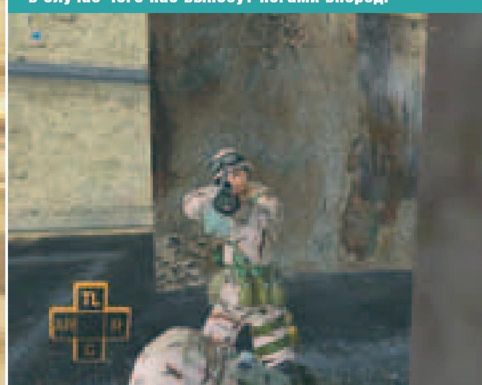




Текст: Егор Просвирнин



Вдалеке притаился невидимый пулеметчик – в случае чего нас вынесут ногами вперед.



Предъявите документики!

ЖАНР ИГРЫ	Tactical Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Game Factory Interactive / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Pandemic Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.fullspectrumwarrior.com

ПРОХОЖДЕНИЕ И СОВЕТЫ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
12 (16), декабрь 2004

В коробке с *Full Spectrum Warrior* находятся две абсолютно разные игры. Выбор между ними надлежит сделать во время создания профиля, а точнее, во время раздумий над уровнем сложности. Ты выбираешь «sergeant» и получаешь незамысловатую аркаду для среднеразвитых посетителей детского сада. Над врагами мигают разноцветные иконки, командование через каждые полтора метра выдает точки сохранения, а боеприпасами можно торговать на ближайшем черном рынке. Тебе откровенно скучно, ты зеваешь и желаешь отойти ко сну. Измени на «authentic» – и ты окажешься в армейском тренажере, от которого, собственно, и произошел FSW. По понятным причинам, мы будем рецензировать только вторую игру.

KILLIN' AN ARAB

Суть происходящего проста и в некотором роде безыдейна. Международному сообществу не понравился очередной ближневосточной диктатор родом из придуманного Зекистана, который, подлец-разбойник-негодяй, смеет проводить этнические чистки (кого именно репрессируют, не уточняется) и якшаться с международным терроризмом. Американская военщина, естественно, немедленно оккупирует непокорный Зекистан. Вам доверяют честь командовать двумя взводами пехоты, участвующими в новой военной кампании. Управление осуществляется только на уровне взводов, приказать что-то отдельному солдату или самолично пострелять зекистанцев из винтовки никак нельзя. Если обобщать, то все ваши действия в бесконечном уличном бою, из которого и состоит игра, сводятся к подавлению врага огнем первого взвода (вооруженные лица арабской национальности не смеют высунуть нос из укрытия) и одновременным заходом во фланг второй группы солдат. При этом появление новых противников строго заскриптовано, а тропинка во вражеский тыл обычно присутствует в количестве всего одной штуки. То есть, тебе остается только шагать единственно верным путем прямиком к сверкающим вершинам добра и справедливости.

KILL US ALL

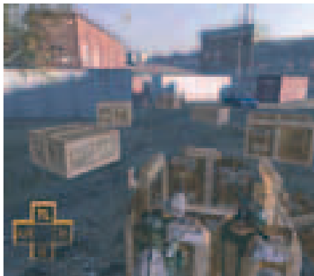
Игра очень нетолерантно относится к ранениям – одного попадания обычно достаточно, чтобы боец, кинув печальный взгляд в небо, рухнул на сырую землю. Если его при этом вовремя не подобрать, то «войнушка» скоропостижно закончится – терять солдат уставом не положено. С коман-

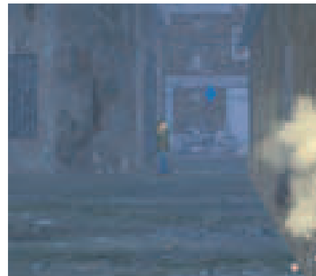
Бросив гранату в засевшего за деревянной арбой абрека, вы получите в благодарность предсмертный вопль и разлетающиеся во все стороны щепки



О КОМПАНИИ

■ *Pandemic Studios* известна своими довольно нестандартными проектами. Помимо *FSW*, она также создала вторую часть *Battlezone*, сумасшедшей смеси шутера и стратегии, а в этом месяце представила *Star Wars: Battlefront*, онлайновый шутер, который будет отрецензирован в самое ближайшее время.





дирами взводов все еще сложнее, им даже ранение воспрещено: один неверный шаг, одна злая пуля, один мерзкий звук – и все, начинай сначала. Как ты помнишь, по условиям задачи мы играем только на «аутентичном» уровне сложности, где какие-либо сохранения во время миссии полностью запрещены. Соответственно, у тебя два варианта прохождения игры – или выучить наизусть расположение врагов в каждой миссии (ты как раз успеешь сделать это к выходу на пенсию), или начать применять тактические приемы, используемые самой настоящей Американской Пехотой. Передвигаться по незнакомой местности, прикрывая один взвод другим. Всегда быть готовым к нападению с любой стороны. Внимательно осматривать окрестности на предмет поиска альтернативных путей. Двигаться только от одного укрытия к другому, стараясь максимально сократить пребывание на открытой местности – и так далее, и тому подобное. Только следуя этим правилам, в FSW можно увидеть что-то кроме первой миссии (один мой коллега упорно переигрывал ее аж двадцать раз). Сурово? Жестоко? А чего ты хотел от игры с армейским прошлым? Периодически она будет издеваться над тобой еще сильнее, мерзкими скриптами засовывая в крайне некомфортные ситуации, из которых придется искать выход в экстренном порядке. Тебя, понятное дело, будет постоянно мучить мысль о понижении уровня сложности – там дают сохранения на каждом шагу, врагов обозначают метками, гранат ровно в три раза больше, а после 16.00 наступает тихий час. И тут уж что победит – самолюбие или отсутствие силы воли.

ФАКТЫ

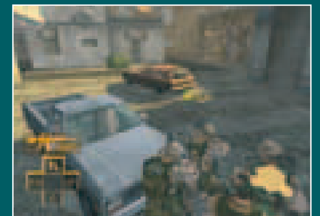
3 уровня сложности, из которых верен только один

8 солдат-подчиненных, готовых за тебя в огонь и воду

2 живых игрока друг против друга

30-40 негодяев, убиваемых за среднюю миссию

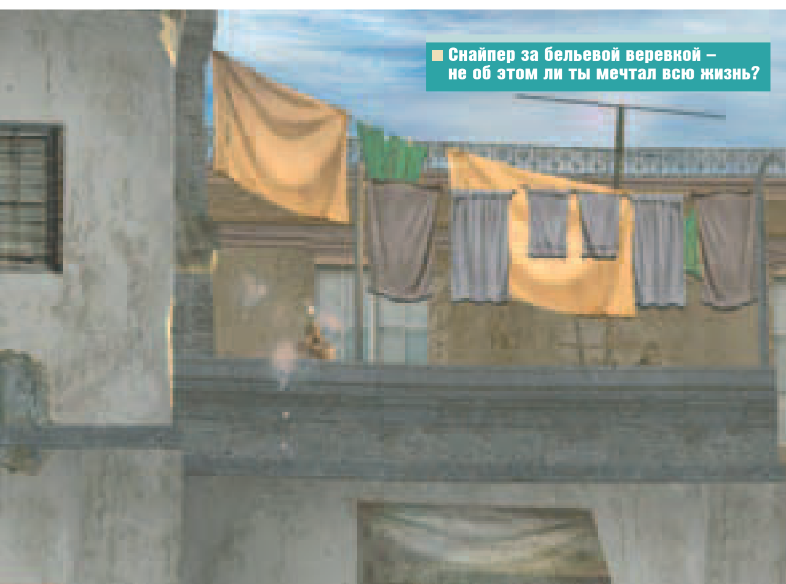
2 гранаты – одна для врага, вторая для себя



ПРОДАВЦЫ РОДИНЫ

Изначально ***Full Spectrum Warrior*** создавался исключительно как игра для консолей, причем игра не для гражданских, а для суровых военных дядек из американской армии. Солдаты обязаны были во время игры постигать основы уличного боя и вообще развивать мозг. Затем на основе этого проекта решили создать его коммерческую версию. При ее создании подкупленные разработчики «забыли» убрать из игры специальный «армейский» режим, в результате версия для X-BOX поступила в продажу в комплекте со страшными американскими гостайнами. Финал истории печален – разработчиков расстреляли, версию для PC от секретов почистили.





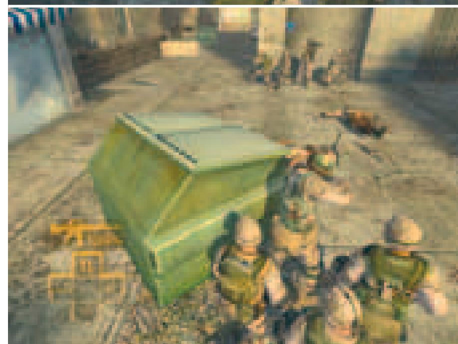
■ Снайпер за бельевой веревкой – не об этом ли ты мечтал всю жизнь?

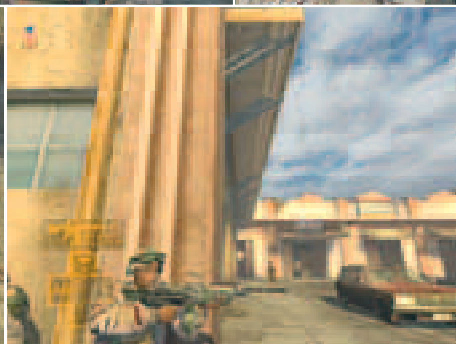


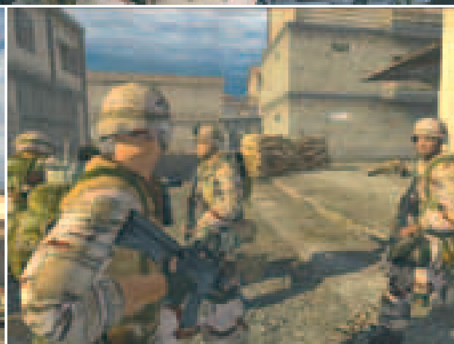
■ Очаровательный уголок.


Эк эту арбу разнесло-то!









АРАБОФОБИЯ


Несмотря на то, что действие игры происходит в выдуманном Зекистане, ты фактически оказываешься на улочках обычного ближневосточного арабского города. Для поддержания эффекта по улицам развешаны плакаты с лицами арабских террористов.

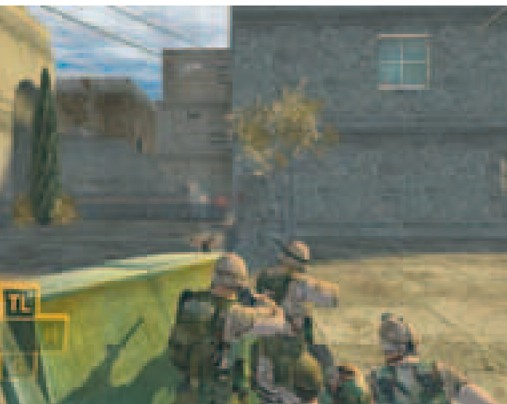
HEY, EINSTEIN!

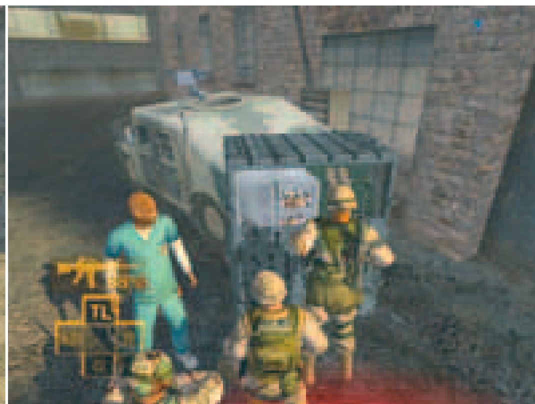
Компенсацией гражданам с титановым ломом вместо позвоночника станет прелестнейшая графика, уморительные диалоги и настоящая физика. В качестве физического движка здесь используется всем известный Havoc, умеющий симулировать любое-все, вплоть до светлого будущего. В FSW его эксплуатация носит вполне осмысленный характер – имеются в наличии разрушающиеся от выстрелов укрытия (физически корректно разрушающиеся!), раскидываемые бегущим мужичьем в разные стороны бочки, правдоподобные взрывы гранат осколочных и крайне уморительное катание по земле гранат дымовых. Иначе говоря, бросив гранату в засевшего за деревянной арбой абрека, вы получите в благодарность предсмертный вопль и разлетающиеся во все стороны щепки. Что, несомненно, идеологически верно.

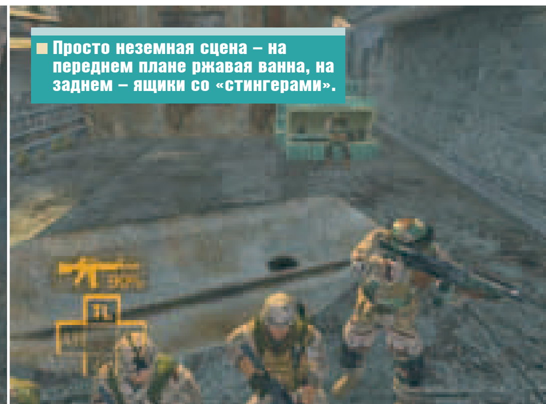
PIECE OF SMTHG

С графикой все не так однозначно. Модели персонажей, что уж греха таить, превосходны. У них отличные лица, чудесные руки с чудесными пальцами, которыми они обожают куда-нибудь тыкать во время скриптовых сценок, у них лицевая анимация и тянущаяся при повороте головы кожа на шее. Даже вены на руках – и те есть. Анимация столь знатных тушек ни в чем не отстает – командиры делают ручкой в направлении движения взводов, повинующиеся рядовые правдоподобно сверкают пятками в нужную сторону, в случае необходимости резво плюхаясь на пузо. О всяких мелочах, вроде гипнотически колышущихся ног транспортируемого раненого, и говорить не приходится – это само собой разумеется. Еще тут просто ши-

Следуя этим правилам, в FSW можно увидеть что-то еще, а не только первую миссию (мой коллега упорно переигрывал ее аж 20 раз)






Просто неземная сцена – на переднем плане ржавая ванна, на заднем – ящики со «стингерами».

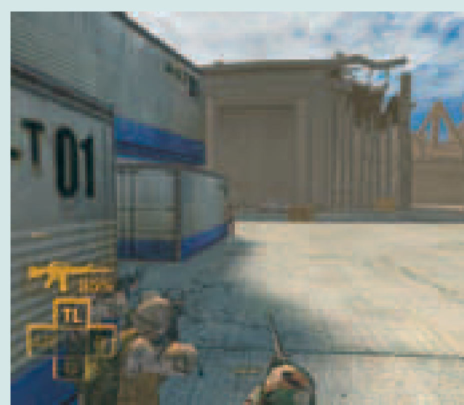




карные птицы – огромные вороны туда-сюда семенят по земле, периодически взмывая в небо. Портит пастораль оскорбительное разрешение текстур – при использовании незаменимого zoom-а ты будешь наблюдать такое размытое непотребство, что мне даже как-то неловко его описывать. К уродствам отнесем и отсутствие поддержки высоких разрешений экрана – владельцы огромных мониторов и новых четырехсотдолларовых видеокарт будут явно не в восторге оттого, что их посадили в плацкартный вагон к потребителям low-end продукции. Но, в общем и целом, картинка выглядит настоящим праздником.

КУЗНИЦЫ ЧЬЕГО-ТО СЧАСТЬЯ

Pandemic Studios всегда отличалась довольно специфическими играми. В частности, она создавала такие знаковые проекты, как ***Dark Reign 1–2***, в свое время вызвавшие немалый ажиотаж в мире RTS. Первая часть так вообще долгое время считалась ultimate-RTS так как содержала в себе практически все интересные идеи жанра, имевшиеся в наличии на тот момент. Интерес к стратегиям позже вылился в довольно спорную ***Army Men: RTS***. Отдельно хочется отметить вклад Pandemic в серию ***Battlezone***, едва ли не единственный удачный опыт совмещения шутера и стратегии – вы могли как управлять своими войсками, не вмешиваясь в сражение, так и сновать по полю боя в обличии одного из юнитов, лично отстреливая оппозицию.



ARABIAN NIGHT

Звук и музыкальное оформление не столь впечатляют. Точнее, только музыкальное сопровождение. Со звуком-то все в порядке. Музыка расстраивает напрочь. Признавайся, ты ведь всегда мечтал стрелять исламистов под что-нибудь электронно-металлическое, a-la саундтреки серии ***Command&Conquer***? Милитаристский угар, мыть сапоги в Персидском заливе, все дела. Вместо решения логичного выдали решение непонятное – заунывные восточные мотивы, от коих приключается тоска и нарушение пищеварения. Впрочем, этим грешат многие фильмы и игры подобной тематики: взять хотя бы Black Hawk Down. Зверской Мощи музыке явно недостает. Зато звук на уровне – бойцы на правильном военном языке комментируют каждое свое телодвижение (что уж говорить о боевом столкновении!), кричат в камеру: «Fuck!» и прочие непристойности (интересно, как это переведут наши локализаторы?), а также порой заводят меж собой просто уморительные диалоги.

Резюмируем. Покупать игру и готовиться получать нее настоящее военное увольствие стоит только в том случае, если ты твердо намерен пройти ее на «аутентичном» уровне сложности – там интересно, красиво и очень зло. Некрепкие духом либо переучиваются, либо ломаются и уходят восвояси, понуро волоча головы. Готов проверить себя?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Жестокий городской бой затягивает с совершенно недетской силой.
– Необходимо разобраться и вникнуть в игру, за две минуты освоить ее не получится.

ГРАФИКА 8.0
+ Отличные модели, отличная анимация, отличные спецэффекты.
– Мутные текстуры, отсутствие поддержки высоких разрешений экрана.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.5
+ Славная озвучка, персонажи болтают при любой возможности.
– Нудная музыка, довольно неубедительные звуковые эффекты.

ДИЗАЙН 8.0
+ Оригинально решенные загрузочные экраны в виде съемки со спутника.
– Довольно неэстетичный вид главного меню.

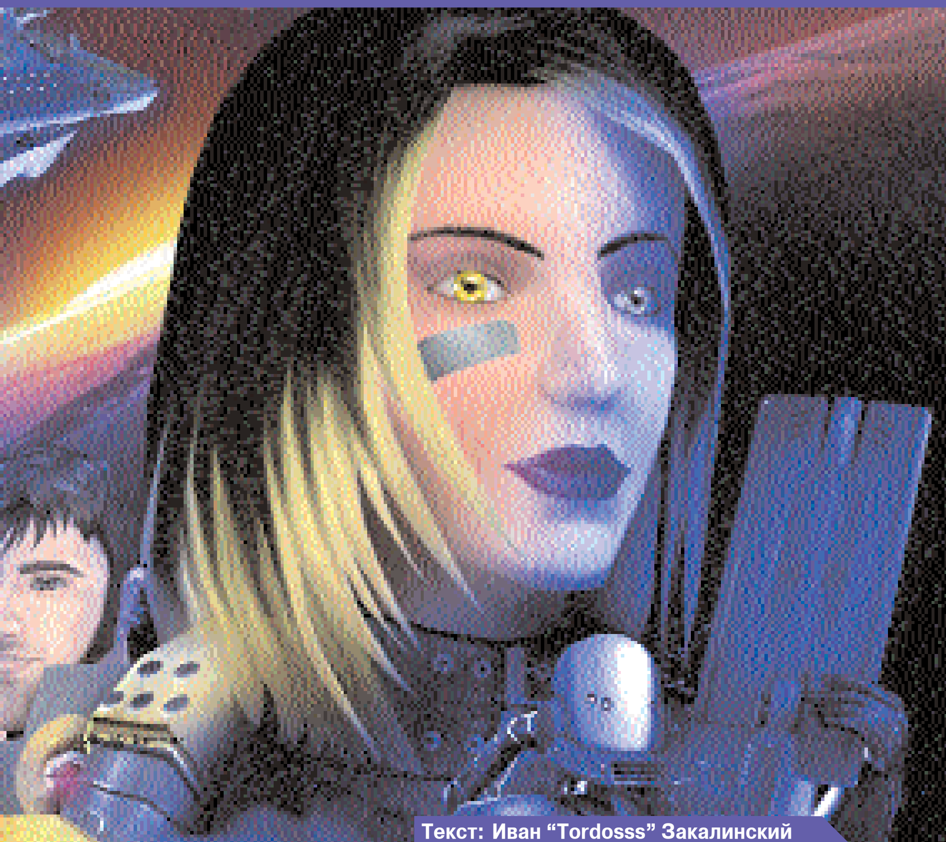
ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Контекстно-зависимый интерфейс позволяет быстро отдавать приказы войскам.
– Довольно неэстетичный вид главного меню.

ИТОГО
Настоящее испытание вашего разума и силы воли – побеждает сильнейший.

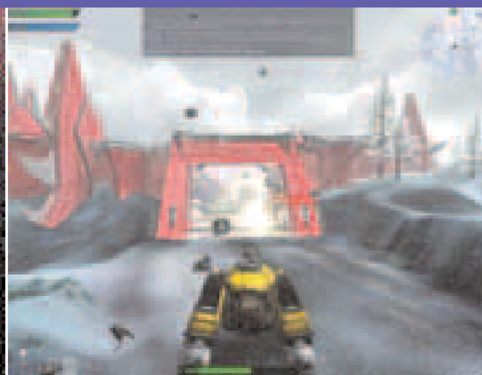
8.0

TRIBES: VENGEANCE

ЖЕЛЕЗНОЕ ПЛЕМЯ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Танк – он и в Tribes танк: здоровый, бронированный и мощный.



Легкий истребитель благодаря своей высокой маневренности может довести до белого каления.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
РАЗРАБОТЧИК	Irrational Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8MHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	32
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.tribesvengeance.com

И снова земля вместе с небом слились в плаче, ибо закованные в железо, окрыленные реактивными ранцами бестии решили, что слишком долго их багряная кровь не орошала поверхность планеты, и возобновили веками длившуюся резню. Молниеносные взлеты и затяжные падения, оглушающие взрывы и свист пуль, беспорядочно болтающееся в воздухе тело, которое несет уже непилотируемый ранец, и стальные махины, изрыгающие раскаленную смерть – все это *Tribes: Vengeance*, игра, возродившаяся из пепла.

Да, совершенно верно – из пепла. Ведь именно в этом состоянии оказалась судьба продолжения многопользовательской серии ***Tribes*** (не нашедшей у нас большого количества поклонников) после распада ее создательницы **Dynamix**. К счастью, свято место пусто не бывает, и за разработку следующей части игры взялась **Irrational Games**, перед которой встала непростая задача – угодить старым фанатам серии и привлечь новичков, никогда доселе не летавших на ракетных ранцах и не стрелявших во врагов разрывными дисками. Как водится, выбор был сделан в сторону масс – денежки ведь всем зарабатывать хочется. А вот скольким для этого пришлось пожертвовать, мы с тобой сейчас и посмотрим.

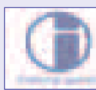
ПЕРВЫЙ РАЗ В ОДИНОЧЕСТВЕ

Первая и наиболее заметная уступка публике – введение однопользовательского режима. Причем не простой тренировки с ботами, а полноценной кампании, с приличным сюжетом и яркими главными героями. Что и говорить, сценаристы явно повеселились, создавая сценарий к игре: сначала они его написали (достаточно неплохо, кстати) а потом взяли, нарезали на кусочки и хорошенечко перемешали. Вот и получили мы сюжетную линию, которая активно прыгает из прошлого в настоящее, стремительно меняет главных действующих лиц и всячески старается выскользнуть из рук игрока, тщетно пытающегося хоть в чем-нибудь разобраться.

К счастью, некоторый порядок в повествовании все же присутствует, так что за развитием событий следить все-таки приятно.

В плане игрового процесса разработчики тоже не растерялись – понаделали здоровенных карт со свободным перемещением на местности, ввели занятные миссии и приправили получившееся хорошей долей разнообразия. Вот наглядный пример: играем за маленькую девочку, очутившуюся посреди королевского дворца, который берут штурмом вороги. Естест-

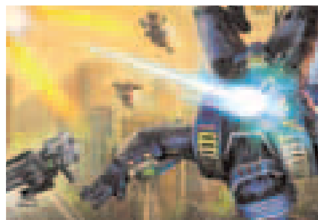
В *Tribes: Vengeance* сюжет сильно влияет на игру, создавая тем самым очень крепкий и достойный нашего внимания сингл



О КОМПАНИИ

Компания Irrational Games была основана в 1997 году, всемирную же популярность она получила после выпуска RPG от первого лица *System Shock 2*, которую многие до сих пор считают самой страшной в истории компьютерных игр. Кроме того, компания отличилась такими проектами, как *Freedom Force, BioShock и SWAT 4.*





венно, главная задача – выжить. Готовимся ползать по вентиляционным шахтам наподобие чужого из ***Aliens versus Predator*** и всячески избегать хорошо простреливаемых мест. Надоело прятаться? Разработчики подбрасывают на пути одноместный истребитель, в который чадо императора с трудом забирается и начинает успешно громить врагов. Натянуто, конечно, но весело!

А вот под наше управление попадает плод биотехнологических изысков, совершенный убийца, задача которого – уничтожить героя, за которого мы прошли уже не одну миссию. Что и говорить, в ***Tribes: Vengeance*** сюжет действительно сильно влияет на игру, создавая тем самым очень крепкий и достойный внимания сингл.

ТЫ НЕ ОДИН

И даже несмотря на то, что однопользовательский режим в новой серии Tribes занимает первое место, мимо сетевой игры пройти никак нельзя. Сразу оговорка для прожженных фанатов Tribes: все стало проще и ближе к простому потребителю. Нет, черной меткой на игровой процесс это не легло, но все-таки.

В наличии несколько режимов игры, среди которых стандартные deathmatch и capture the flag, менее стандартный режим по забрасыванию мяча в ворота вражеской команды и совсем уж нестандартное соревнование по сбору на карте бидонов с горючим и наполнению ими резервуара своей команды. Карты для каждой из боевых дисциплин сделаны на хорошем уровне, хотя размер их уменьшился по сравнению с той же ***Tribes 2***. Несмотря на это, неподготовленному игроку они все равно кажутся бескрайними просторами, по которым до вражеской базы пешком придется добираться минут двадцать. Естественно, в Tribes никто пешком не ходит – либо летают на реактивных

ФАКТЫ

1 муторный и скучный уровень

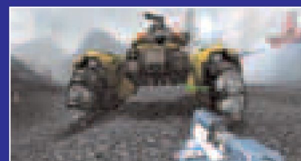
50 раз запутанный сюжет

1 по-настоящему сложный босс

1 злодей уйдет безнаказанным

4 вида боевой техники

3 воюющие между собой фракции



ЗАКОНЫ НЬЮТОНА

Проработанная физика в игре, конечно, есть. И дохлых врагов действительно очень забавно кидает об стены, вертит в воздухе и ударяет головой о землю. Более того, игрока правдоподобно откидывает в стороны от взрывов, больно бьет стальным шлемом о потолок при особенно резвом взлете, да и вообще с проработкой поведения тела, влекомого реактивным ранцем, проблем не возникает. А вот с весом пораженных врагов – возникает, и часто. В **Vengeance** вполне можно наблюдать, как многотонный костюм относит от нашего выстрела буквально как перышко ветром. Хотя в другой момент он ведет себя вполне подобающе груде тяжелого металла. Мистика...





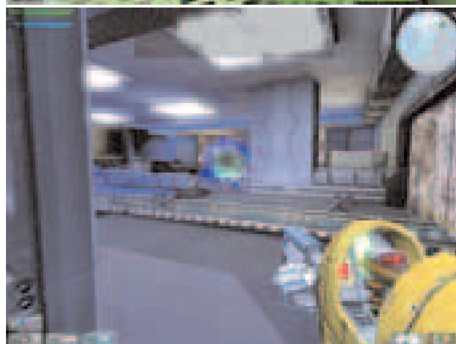
Выбираю экипировку для предстоящего боя.

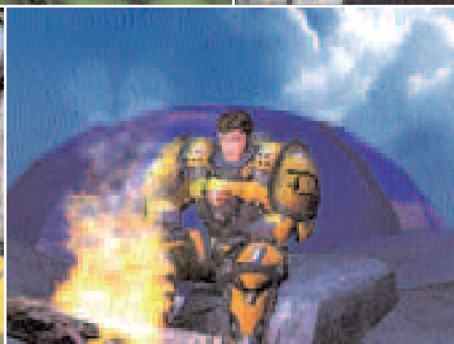


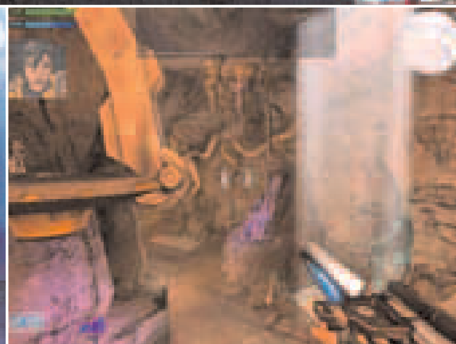
Выстрел из миномета. Разрушительный эффект соответствует красоте взрыва.


Между прочим, управляет этим стационарным пулеметом маленькая девочка.


Сила выстрела из снайперки зависит от количества энергии ракетного ранца.







ВОДА И ВОЗДУХ


Небольшая странность: в этой игре вода от воздуха отличается исключительно внешне. Поведение же ракетного ранца, да и вообще скорость и физика передвижения в водной и воздушной стихиях неотличимы.

ранцах, либо съезжают по склонам как на лыжах (в предыдущих играх серии эта возможность была всего лишь багом движка, здесь же ее «легализовали»), либо используют местные средства передвижения, общим числом четыре. Для разъездов по земле у нас есть стремительный багги, выполняющий функции склада оборудования и мобильной точки возрождения, и здоровенный танк, зачем-то наделенный способностью подпрыгивать над землей. В воздухе же снуют легкие одноместные истребители, способные быстро маневрировать во всех трех плоскостях, и здоровенные трехместные штурмовые корабли, метающие бомбы и поливающие врагов плазмой из бортовых пулеметов.

Что касается оружия, то тут разработчики поступили разумно, оставив старые средства уничтожения и добавив к ним новые. Среди самых запоминающихся – классический Spinfusor, стреляющий разрывными дисками большого радиуса поражения, миномет со сверхмощными снарядами и круглый щит, способный (помимо защиты игрока) превратиться в управляемое мышью бешено вращающееся лезвие. Эстетов ждет ракетница, выпускающая целый пучок реактивных снарядов, которые следуют за перекрестьем прицела, и огнемет, плюющийся стационарными сгустками напалма, на которые ты не захочешь нарваться.

Для обороны родной базы или любого другого стратегически важного объекта существуют автоматические пулеметы и мины, довольно неплохо поддерживающие игроков при отражении атак.

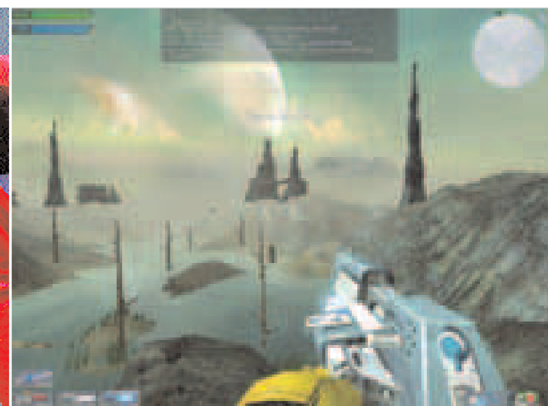
Сразу оговорка для прожженных фанатов *Tribes*: в мультиплеере все стало проще и ближе к простому потребителю

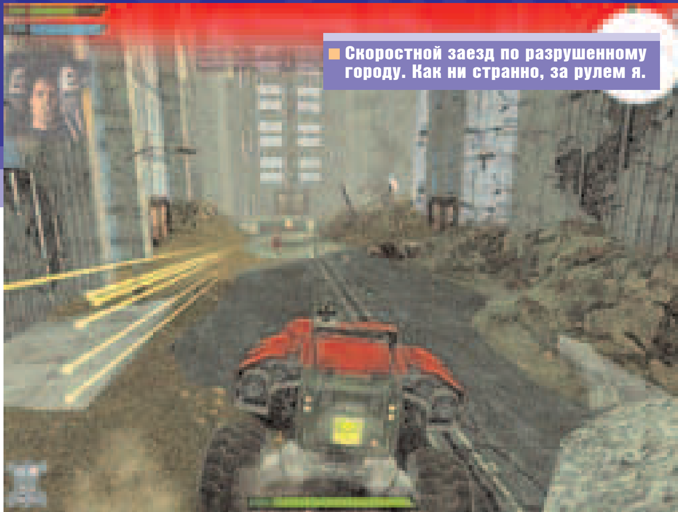
КЛАССОВОЕ ОБЩЕСТВО

Жестко определенных классов в игре нет: каждый сам опре-









Скоростной заезд по разрушенному городу. Как ни странно, за рулем я.



деляет для себя комплект снаряжения, с которым он пойдет в бой. Выбирать можно тип брони, усилителя и оружия. Боевых костюмов в игре три – легкий, средний и тяжелый. Различаются они по скорости передвижения, устойчивости к атакам, количеству боеприпасов и оружию, которое на костюм можно навесить. Усилители – набедренные навесы на броню – могут чинить окружающих игроков и оборудование, увеличивать защиту носителя, давать ощутимый прирост скорости и постепенно восстанавливать здоровье хозяина. Ну а с оружием все просто: легкой снайперской винтовкой могут пользоваться только обладатели легкой же брони, а неподъемным минометом – только «тяжеловесы». Гибкость классов добавляет игре значительную долю свободы, а игрокам – большое количество подходов к решению текущих проблем.

ХВАТАЛО

Занятное оружие решили ввести в свою игру разработчики. Называется оно Grappler и представляет собой, по сути, «кошку» на лебедке, которую можно прицеплять к любой поверхности и себя к ней подтаскивать. Вися на веревке, можно стрелять из других видов оружия и ограниченно использовать ракетный ранец. К сожалению, в однопользовательском режиме применение этой штуки требуется только в нескольких местах. А вот в мультиплеере она уже применяется активно: игроки пособразительней цепляются с помощью Grappler к летающим истребителям или штурмовым кораблям, расширяя их возможности по переброске десанта.



СВЕРКАЮЩИЕ ЛАТЫ

Выбрав в качестве движка для своего проекта последнюю версию *Unreal Engine*, разработчики не прогадали: графика выглядит очень приятно, впечатляя как богатым убранством внутренних помещений, так и захватывающими дыхание открытыми пространствами. Модели игроков и техники хорошо детализированы, а за их воплощением в цифровом виде чувствуется отменный вкус художника, придумавшего саму концепцию.

Более того, по мере нанесения повреждений бронетехнике от нее отваливаются куски обшивки, в воздух поднимаются атмосферные дымки, и у игрока не остается вообще никаких сомнений по поводу того, сколько еще осталось жить тому или иному танку. К сожалению, звуковое оформление вдохновляет не очень – до совершенства предыдущего творения Irrational, ***System Shock 2***, ему еще далеко. Музыка неплохая – электроника хорошо подходит под сражения закованных в железо воинов будущего.

В целом, игра оставляет приятное впечатление. Это, конечно, не шедевр, но проект, в котором на одинаково высоком уровне находится и сингл- и мультиплеер. Приятное времяпрепровождение гарантировано, особенно тем, кто даже во сне не расстается с ракетным ранцем.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Лихо закрученный сюжет, оригинальный и проработанный мультиплеер.
– Мультиплеер лишился части глубины, в сингле порой становится скучно.

ДИЗАЙН 8.0
+ Уникальный дизайн брони для каждой фракции, полноценный мир игры.
– Практически без минусов, мир Tribes воссоздан логично и атмосферно.

ГРАФИКА 8.0
+ Отменного качества модели, живописные пейзажи, неплохая анимация.
– Проблемы с физикой, большинство спецэффектов выглядят некрасиво.

УДОБСТВО 8.0
+ Максимальная эффективность, втиснутая в минимальное количество кнопок.
– Несколько неудобно в пылу боя менять снаряжение. И это, пожалуй, все.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Бодрое музыкальное сопровождение, хорошо подобранные голоса героев.
– Над звуком стоило поработать получше – ему явно не хватает яркости.

ИТОГО

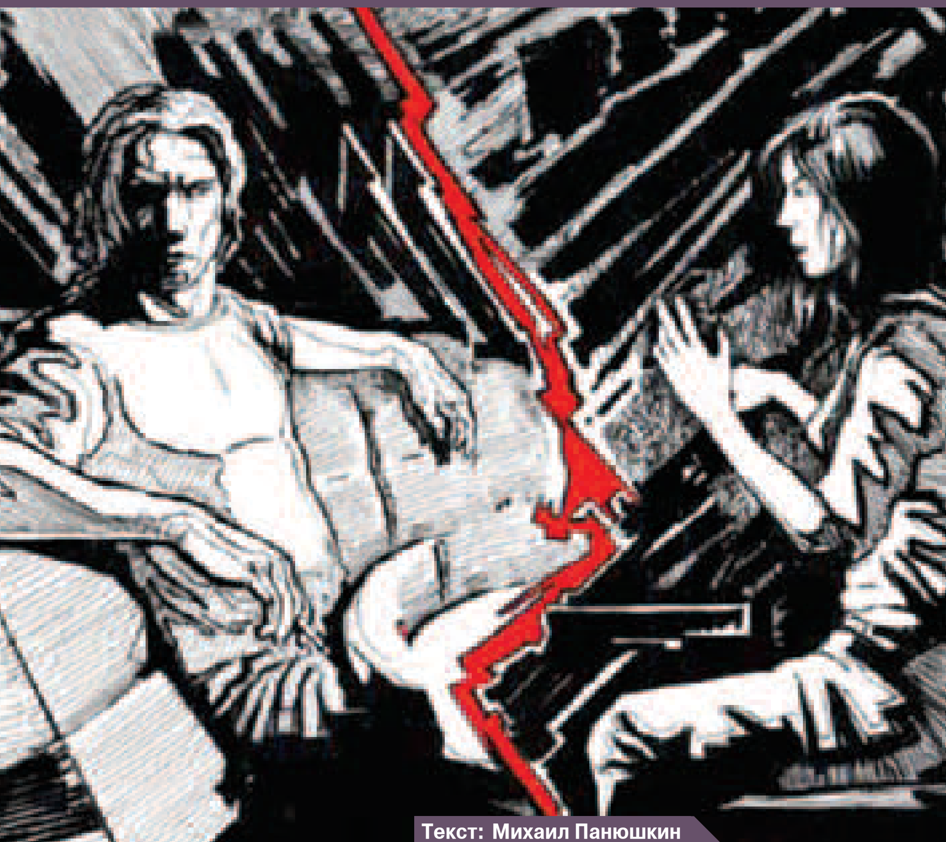
Достойное продолжение серии, сумевшее угодить и ветеранам и новичкам.



8.0

ЧИСТИЛЬЩИК (HELLFORCES)

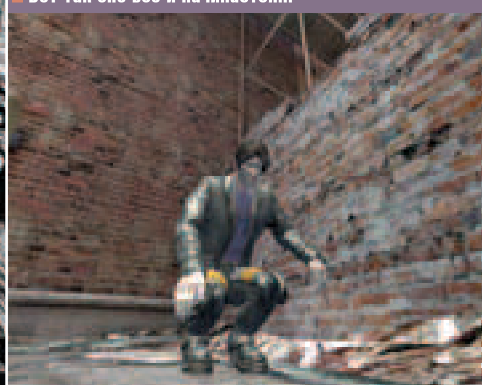
В АДУ ГРЯЗНОВАТО



Текст: Михаил Панюшкин



Вот так оно все и начинается...



Наш подопечный. Хорош, а?

ЖАНР ИГРЫ	FPS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК	«Орион»
ПОЙДЕТ	Процессор PIV 2000, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIV 2800, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	orion-mm.ru/hell

К отечественным игровым проектам у нас почти всегда особое отношение. Обзоры пестрят фразами типа «на самом-то деле – так себе, но ведь делали-то наши...». Впрочем, в последнее время ситуация налаживается, и при покупке наших родных игр все меньшую роль играет пропаганда в пользу отечественного производителя, и все большую – реальная оценка качества игры.

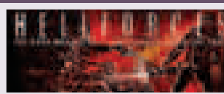
Hell Forces (на территории бывшей одной шестой части суши – ***«Чистильщик»***) являют собой очередную попытку доказать, что при определенном желании молодые отечественные студии способны выдавать на-гора продукты мирового уровня, да еще в таком сложном жанре, как FPS. Еще и с мощной сюжетной линией, призванной максимально погрузить игрока в атмосферу мерзопакостных потусторонних разборок, ставших, как всегда, результатом неумеренного стремления человека к знаниям. Нашему журналу на поругание досталась эксклюзивная версия данного творения, еще горяченькая, прямо с программистского рабочего стола. И пока простые смертные ждут релиза, мы уже активно в нее рубимся – читай наш горячий обзор.

РЕЛИГИОЗНЫЕ НЕОФИТЫ

Нельзя сказать, что тема сатанизма в компьютерных играх непопулярна. Практически каждая FPS, считающая своим долгом заляпать экран пятнами крови и показать максимум брутальности и жестокости, тем или иным образом касается в сюжете Ада и Сами-Знаете-Кого. достаточно вспомнить ***Blood*** и ***Doom*** *[Автор все-таки немного отстал от жизни; сейчас модны техногенные катастрофы и киберпанк, йоу! – Прим. ред.]*. Обе эти игры завоевали приз зрительских симпатий за количество красной жидкости, пролитой врагами, и «Чистильщик» от них отставать не собирается.

Пожалуй, в творении воронеж-ской студии щекотливая религиозная тема затрагивается уж чересчур сильно. Сюжет крутится вокруг биофизика Генри Альфреда Коула, нашедшего способ выделения человеческой души из тела. Разумеется, это повлекло за собой множественные неприятности, вроде пролезания в тела всевозможных мелких бесов. В одно из них вселился Бафомет, воспользовавшийся этим для основания культа Люцифера Светозарного, призванного открыть врата в параллельные миры и выпустить оттуда повелителя. *[Я в очередной раз умиляюсь – Бафомет и Люцифер в одной упряжке. Алистер Кроули вер-*

«С детства прусь от археологии!» – говорит он, проходя по катакомбам, в которых там и тут валяются скелеты



О КОМПАНИИ

■ Молодая команда «Орион» организована недавно – не прошло и года. По их собственному заявлению, они представляют собой «команду специалистов с нехилым опытом, свалившую из одной из геймдевелоперских контор». Сейчас эти ребята кропают *«Чистильщика»* в Воронеже (именно там находится офис).





тится в гробу, а мы желаем создателям игры в следующем своем творении воспользоваться также мифологией эвенков – Прим. ред.] Наш подопечный Стивен Гейст оказался в мясорубке случайно. Он всего-навсего хотел спасти свою пропавшую подружку-наркоманку, которая за день до этого встречалась с предводителем одного из сатанинских культов. Согласись, неплохое начало, если не брать в расчет, что по религиоведению, в том числе и по сатанинскому, у изобретателей сюжета явно была тройка (см. врезки). Ладно, будем считать историю апокрифом.

Игра начинается с того, что наш герой сидит в тюремной камере. В камеру заходит агент ФБР и начинает его расспрашивать. Где-то мы такой подход (когда игра излагается в виде повествования) уже видели, не правда ли? Ну да, например, в ***Sacrifice***. По мере того, как разматывается сюжетная веревочка, нам рассказывают все больше и больше трогательных подробностей из жизни Стивена. Частично с помощью роликов на движке игры, частично с помощью статичных, но очень стильных черно-красно-белых картинок. Надо сказать, что ролики не отличаются разнообразием – во всех них наш подопечный сидит за столом, а вокруг него коршуном кружит федерал и вытягивает подробности.

МОЧИ!

Чтобы узнать, что же за ситуация сложилась с сатанистами, и причем тут наша подружка, придется немного поработать, уничтожив сотни подлых вражин. Первоначально в нашем распоряжении будет всего-навсего труба, которой можно лихо молотить недругов по чайникам, но впоследствии арсенал раз-

ФАКТЫ

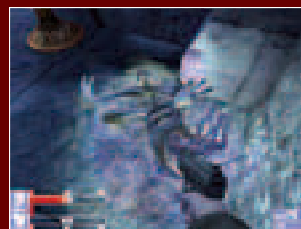
20 роликов, выполненных на движке игры

45 различных видов персонажей – монстры и люди

24 вида оружия, в том числе ракетницы и магические жезлы

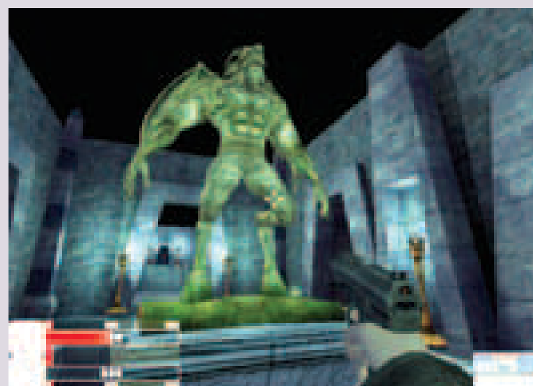
9 групп, по которым отсортировано вооружение

5 видов спецтехники и снаряжения в помощь игроку



НЕМНОГО О БАФОМЕТЕ

Бафомет – он на самом деле почти не страшный, потому что по правилам его следовало бы называть Магометом. Нет бога, кроме Аллаха, и так далее – слышали? Просто потом пришли злые христиане, изобразили (нарушив тем самым важный мусульманский закон) этого несчастного пророка в виде дядьки с бородой или вообще козла, да еще и имя ему переиначили. Говорят, ему тамплиеры поклонялись, а они все как на подбор были содомиты и чернокнижники. Через масонов Бафомет добрался и до сатанистов, а уж эти-то развернулись! И даже полная версия навязшей в зубах пентаграммы на самом деле называется «Символ Бафомета». Все грустно...





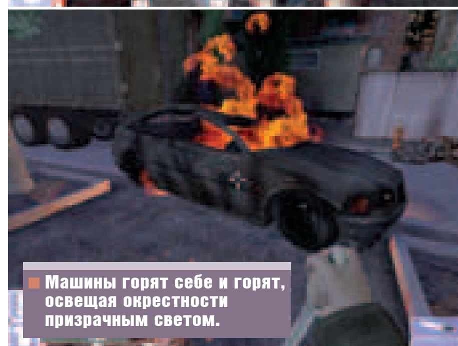
■ Динамическое освещение во всей красе.

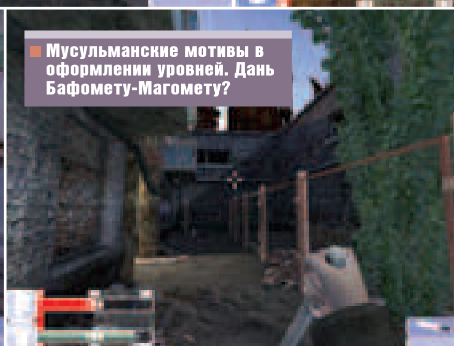


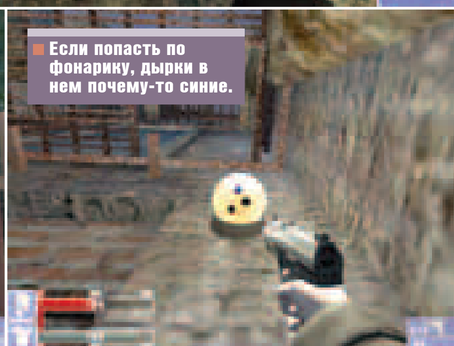
■ Сдохни, сволочь!


Вот такие кровавые раны мы наносим противникам. Смотреть страшно!

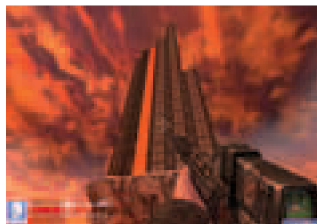

Трупы. Их можно пинать, они будут шевелиться.


Машины горят себе и горят, освещая окрестности призрачным светом.


Мусульманские мотивы в оформлении уровней. Дань Бафомету-Магомету?


Если попасть по фонарику, дырки в нем почему-то синие.

БУДЬ НАЧЕКУ!

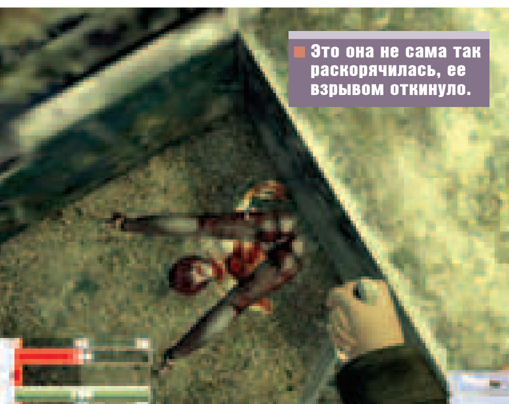

Как только появится возможность, сразу перезаряжай оружие, иначе в самый жаркий момент боя можешь оказаться в глупой ситуации: количество патронов, помещающихся в магазинах, ужасающе мало, а количество мерзких вражин, желающих отведать твоей плоти – чрезвычайно велико.

растается как на дрожжах, пополняясь ножами, пистолетами, автоматами, ракетницами, гранатами, снайперской винтовкой и странными футуристическими видами вооружениями. Самое эффективное, на мой взгляд, оружие, кроме, разумеется, ракетницы, которая всегда «наш выбор», – магический сатанистский жезл, стреляющий сгустками энергии. Все оружие приятно и разнообразно озвучено, а часть его обладает нехилой отдачей – действуй осторожно! Огорчает только отсутствие классического двуствольного шотгана и бензопилы.

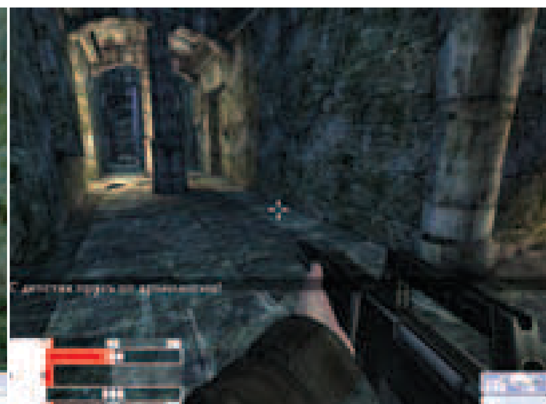
От применения средств уничтожения противоположная сторона, понятное дело, корчится и мучается, от нее живописно отлетают кусочки. Чего стоят только путаны-зомби, которым можно оторвать голову! Анимация умирающих (и умерших) персонажей тоже заслуживает всяческих похвал. Например, если запулить ракету в гущу врагов, их разбросает, а задетые взрывной волной или пулей трупы меняют положение в зависимости от того, в какую часть тела и из какого оружия в них попали! Не столь хорошо обстоит дело с движениями живых монстров, несколько напоминающих стаю паралитиков на выгуле. С другой стороны, в офисе издателей нам клятвенно обещали, что разработчики поправят все к релизу, и владельцам финальной версии игры повезет больше, чем нам.

Вообще же игра чрезвычайно атмосферна. Погружению в реальность «Чистильщика» помогают не только неплохой дизайн уровней, сочетающий в себе различные элементы, начиная от католических храмов и заканчивая адскими просторами, но и музыка. Тя-

Быстро кончающиеся в любом оружии патроны делают задачу продвижения вперед почти невыполнимой…


Это она не сама так раскорячилась, ее взрывом откинуло.


Скелеты можно разбить, засыпав костями пол.





■ А где-то вдали горел жилой квартал...

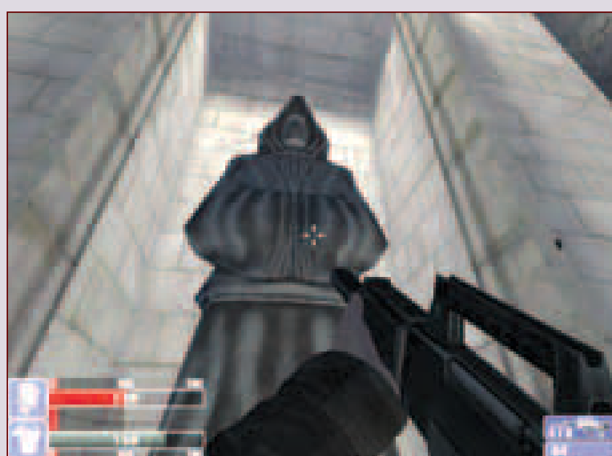


■ Луна такая, что на нее хочется выть. Стоп, это же из другой сказки!

желые гитарные композиции как нельзя лучше соответствуют настроению. Вдобавок, они динамически изменяются в зависимости от происходящего на экране. Немало веселья доставят и прекрасные реплики нашего подопечного, которыми он то и постоянно комментирует ход дела. «С детства прусь от археологии!» – говорит он, проходя по катакомбам, в которых там и тут валяются скелеты. «Что-то меня тошнит от этих красот...» – меланхолично замечает герой, оказавшись посреди лавовых потоков Ада. Надо сказать, что красоты там и впрямь присутствуют.

ЭНЕРГИЯ ДУШИ

Нет, не читали разработчики игры блаженного Аврелия Августина. А читали бы – знали бы, что человек представляет собой триединство духа, души и плоти – именно в такой комплектации он потребуется Богу, и крайне затруднительно будет тело от души отделить. Душа близка к Богу и бессмертна, стремиться к совершенству для нее – естественное состояние. Разве что Бафомет знает, что за энергию товарищ ученый навострился из нее получать, особенно если учесть, что душа нематериальна и на биологические процессы никак не влияет... С другой стороны, судя по контексту, возможно, что ученый пытался получить не душу, а дух? Тогда все сходится.



ЖАЖДЕМ КРОВИ

Графика, честно признаемся, хороша. Превосходное небо сочетается с красивыми динамическими тенями, достаточно правдоподобной водой и красивыми взрывами, освещающими окружающие пространства всполохами света. Одна проблема: на мой взгляд, на большинстве уровней в игре темновато, и даже гамма-коррекция не сильно помогает ситуации. Приходится внимательно всматриваться в окружающее пространство, чтобы ненароком не пропустить притаившегося вражину.

Впрочем, возможно, что это – всего-навсего авторский замысел. Ведь не зря же в наше распоряжение предоставлено множество спецсредств, таких, например, как «очки Тринити» (на самом деле работающие как банальный инфравизор) или сканер движения. Применение всех этих прибамбасов позволяет значительно облегчить игровой процесс.

ПОЖЕЛАЕМ ИМ УДАЧИ

Резюмируем сказанное выше: «Чистильщик» с легкостью может стать одной из достойнейших российских (и, конечно, достойной мирового рынка) FPS в стиле kill'em all. Остается ждать реакции любителей горяченького. Выход игры назначен на 18 ноября, и она уже будет на прилавках, когда ты будешь читать этот номер.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Кровища, потоками хлещущая изо всех щелей, классический kill'em all!
– Есть много проблем, багов и нестыковок, которые, правда, обещали поправить.

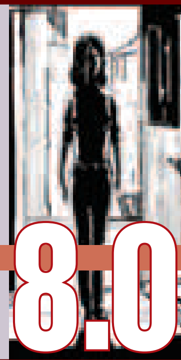
ГРАФИКА 8.0
+ Адекватное использование новейших технологий, все новинки по полной.
– Даже самая мощная система прогнется при включении максимальных настроек.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Металл и еще раз металл, плюс крики монстров... Приятный коктейль.
– Саундтреков маловато, да и остальные звуки не очень-то разнообразны.

ДИЗАЙН 6.0
+ Разнообразные локации, от городских трущоб до адских врат. Все красиво!
– Не очень разнообразные враги, темноватые текстуры. Может быть, подправят?

УДОБСТВО 5.0
+ Какой вообще интерфейс может быть в FPS? Классика жанра, ты все знаешь.
– Честно говоря, управление могло бы быть и поотзывчивее, а так ничего...

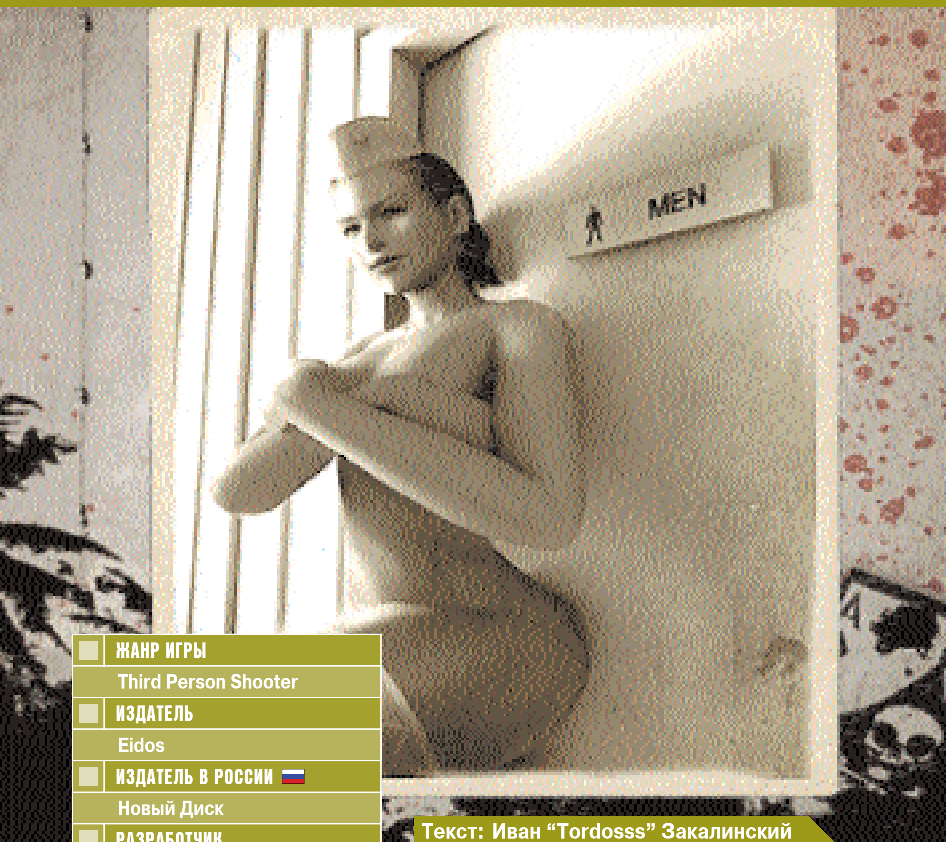
ИТОГО
Один из самых кровавых шутеров года.



8.0

SHELLSHOCK: NAM’67

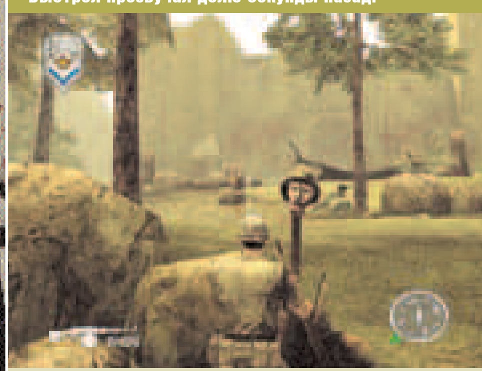
СМЕРТЬ, ГРЯЗЬ И РОК-Н-РОЛЛ



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский



Офицер Вьетконга расстреливает мирных жителей. Выстрел прозвучал долю секунды назад.



Так украшают свои укрепления вьетконговцы. На стене написано: «Добро пожаловать в ад!»

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Guerilla Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один DVD (на момент написания статьи на CD не вышла)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.shellshockgame.com



До сих пор самой правдивой и жесткой игрой про войну во Вьетнаме был *Vietcong* с его тоннами отборного мата, оторванными конечностями и отчаянной борьбой не за победу, а за жизнь. Теперь же, когда вышла *Shellshock: NAM’67*, планка реализма была поднята, и мы увидели войну такой, какая она есть: грязной, кровавой, лишенной даже намеков на человечность. По хорошему счету, эта игра даже жестче, чем незабвенный *Manhunt* – прежде всего, потому, что происходящее в ней действительно имело место. Причем не только во Вьетнаме, но и на любой войне, которую развязывал род людской, вне зависимости от времени, идеологии или причин конфликта.

Оценить этот проект очень сложно – с одной стороны, мы имеет крайне простой игровой процесс, блеклую графику и невыразительный звук. С другой – нас ждет потрясающая своей откровенностью атмосфера, невиданные ранее в компьютерных играх ужасы войны и вся грязь, которая выходит наружу, когда люди постоянно занимаются убийством других людей.

До сих пор компьютерная война была всего лишь развлечением. Мы, все из себя хорошие и добрые, скакали по головам поверженных врагов (которые все до одного – сволочи и подонки), встречая каждый новый уровень как новый аттракцион в парке развлечений. В *Shellshock: NAM ’67* война перестает быть такой однобокой. Перед нами – самая реалистичная картина войны за всю историю компьютерных экшенов.

Раздражающих надписей «миссия провалена, потому что ваш идиот-напарник в очередной раз глупо сдох» мы не увидим

КОСОЛАПЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

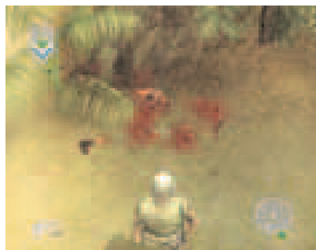
Но любая игра – это прежде всего геймплей, а затем уже атмосфера, которая, к тому же, не каждому придется по душе, да и не каждый ее заметит за бесконечной чередой убийств. А именно с игровым процессом у нашей гостьи проблемы. Начать хотя бы с того, что весь процесс нарезания врагов тонкими ломтиками происходит от третьего лица. Если на открытых пространствах это не вызывает проблем, то в узких тоннелях, которых вьетконговцы нарыли поперек всей страны, камера начинает творить непотребства. Ситуацию несколько скрашивает возможность «прицеливания» – камера подъезжает к правому уху игрока, глядя в прицел как бы из-за плеча, но все же в ряде случаев ловишь патрон за патроном просто из-за того, что не видишь обидчика.

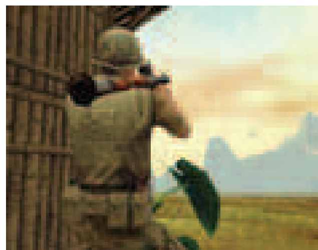
Миссии довольно стандартны – захватить, уничтожить, надру-



О КОМПАНИИ

■ Компания Guerilla Games – довольно молодой коллектив, юридически образованный в 2000 году бывшими разработчиками из компании Lost Boys. Располагается компания в Амстердаме (Голландия), в данный момент в ее рядах числится более 80 человек. *Shellshock* – первая игра разработчика, созданная для PC.





гаться. Есть парочка скрытных, но, к счастью, заставлять ползать носом в землю нас никто не будет. На протяжении рядовых миссий мы будем бегать, стрелять и еще раз стрелять, благо врагов много, и перед смертью они спокойно принимают на грудь десяток пуль. Мой тебе совет: стреляй хэдшотами, эти верные друзья геймеров здесь, как всегда, эффективны.

Вообще, геймплей здесь чисто аркадный, чуточку реализма добавляет система разброса у оружия – попасть во врага из какого-нибудь АК-47 с дальнего расстояния можно только лежа: стоя или с колена не стоит и пытаться – только патроны растратишь. В остальном – полное блаженство. Носимся сломя голову по уровню, размазываем по стенам вьетконговцев, время от времени кушаем классические аптечки, мгновенно поправляющие здоровье, и рано или поздно устаем от бесконечной череды врагов.

Оружие в игре совершенно стандартное – все, что было в других играх про войну во Вьетнаме аккуратно разложено по полочкам и ждет нашего героя. Из приятных нововведений – огнемет, изливающий на врагов некрасивую струю огня, и «машина смерти» – пулемет M60 с лентой на 1000 патронов. Естественно, волочить за собой хвост такой длины не придется – все 1000 патронов аккуратненько сложены в железную коробку за плечами у игрока. Смотрится впечатляюще, эффект производит соответствующий. К сожалению, просто зажать кнопку стрельбы и спокойно откинуться в кресле не удастся – здешние пулеметы довольно быстро перегреваются.

Присутствует в игре и снайперская винтовка, на которую можно нацепить глушитель и прибор ночного видения, хотя

ФАКТЫ

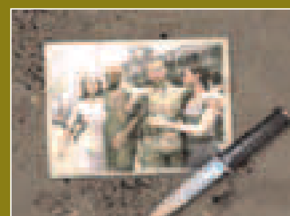
2 «скрытные» миссии

1 раз дадут пострелять с вертолета

1 симпатичный спецэффект

1 предателя ждет мучительная смерть

1 распятый вьетконговец



MAMA SAN

Игра держит марку правдоподобности во всем, именно поэтому такой щекотливый момент, как отдых солдат, разработчики обходить не стали. Не секрет, что вьетнамские женщины часто предлагали свои услуги американским военнослужащим в качестве, гхм, компании. Здесь у нас тоже есть возможность, купив пропуск на отгул (деньги получаешь за снятые с врагов трофеи), посетить местных девочек. Само собой, горячий порнофильм тебе никто показывать не собирается, но после посещения каждой из «девочек» в меню игры будет открываться одна из тех открыток, подобные которым наверняка ходили по рукам отрезанных от женской компании солдат.





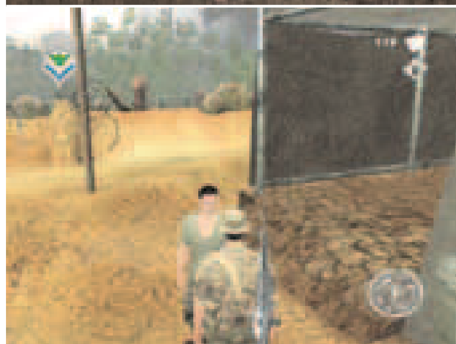
■ Скажем спасибо авиации за добрую порцию напалма.

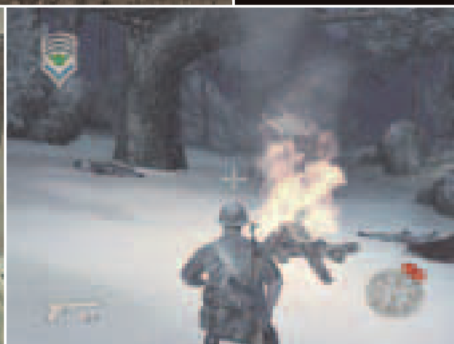


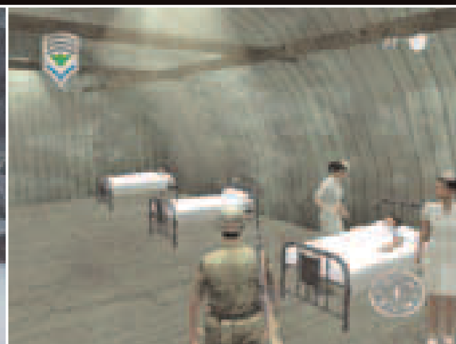
■ Наглядный пример того, как поступают с пленными вьетконговцы, – слева.


Туман разработчикам определенно удался.


Местные хэдшоты живо напоминают о *Postal 2*.







РАСТЯЖКИ

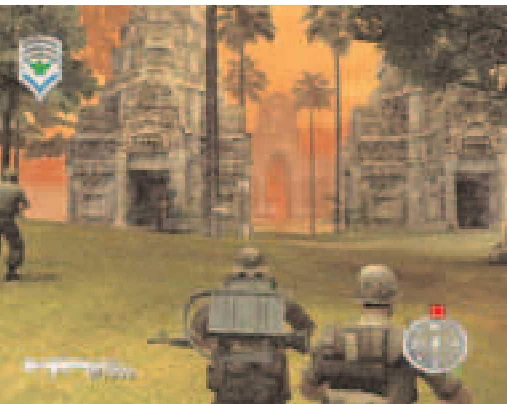

Оригинально выполнен процесс обезвреживания растяжек. Перед игроком появляется схемка чего-то там, по которому он за ограниченное время должен проложить путь «стрелками» клавиатуры из одного конца в другой.

использование этой цацки ограничено вследствие малого количества открытых пространств – вездесущий туман умело скрывает от игрока уровень и палящих по нему врагов уже шагов через тридцать. Кстати сами враги не корчат из себя умных коммандос и исправно валяют дурака, стреляют в молоко и помирают. Ждать от них высокого интеллекта не стоит – базовые тактические ухищрения им знакомы, а большего эти вчерашние крестьяне и знать не могут. К сожалению, однополчане тоже не отличаются великим умом – одна отрада, помереть они не могут, так что раздражающих надписей «миссия провалена, потому что ваш идиот-напарник в очередной раз глупо сдох» мы не увидим.

ТОТ САМЫЙ ВЬЕТНАМ

Но, как ни странно, геймплей здесь – не самое главное. Это вообще не игра, а, скорее, кинохроника той войны. Причем кинохроника, до которой не дотянулись руки цензуры, не адаптированная для будущих солдат и налогоплательщиков США. Разработчики взяли и вывернули наружу всю прогнившую изнанку Вьетнама, показали, в кого превращаются люди на войне, рассказали о законах военного времени те вещи, которых в компьютерных играх мы еще не видели. Вот, например, наш приятель, с которым мы познакомились по дороге на фронт. Сначала этот парень просто охвачен мыслью о том, каким он будет героем, сколько трофеев наберет и как его будут бояться вьетконговцы. Но по мере прохождения игры мы видим, что этот человек постепенно превращается в зверя; ему даже кличку дали: «Псих». Вот он допрашивает сдавшегося вьетконговца, приставив к горлу нож. Услышав то, что хотел, он

Забудем о героизме, не стоит даже вспоминать о чести и доблести. Любая война – ад. И нам это наглядно демонстрируют









За спиной главного героя – та самая «машина смерти».



Псих закончил допрос.

перерезает глотку, не слушая отчаянные мольбы о пощаде. А в качестве символа нашего взвода Псих прикрепил к передней части БТР распятого вьетнамца – он называет его «Мистер Ли». Теперь не только враги, но и однополчане начинают бояться этого озверевшего парня.

В Shellshock: NAM '67 ты будешь убивать женщин. Да, они вооружены. Да, их главная мечта – перегрызть тебе глотку. Но все же.

Здесь ты увидишь что делали с военнопленными вьетконговцы. Освежеванные искалеченные тела, обрубки конечностей – такие картины ждешь в игре жанра «хоррор», но никак не в экшене про Вьетнам.

Ты будешь свидетелем того, как человек, с которым ты прошел огонь и воду, будет выдерживать жуткие пытки и умрет точно в тот день, когда появится шанс вырваться на свободу.

Ты содрогнешься от ужаса, глядя, как после долгого допроса вьетконговской военнопленной твой однополчанин перережет ей горло, и на фоне жутких хрипов из него вырвется вздох облегчения: конец пыткам.

ЛАЙФБАР

Довольно интересное решение приняли разработчики, реализуя стандартный игровой лайфбар, выполненный здесь в виде нашивки. Состоит она из цветового индикатора и трех полосок. После каждого ранения полоски заполняются красным. Если после заполнения всех трех ты словишь еще одну пулю-дуру, цветовой индикатор меняет окраску (от зеленого к красному). Если же ранения не происходит, полоски со временем очищаются (игрок как бы восстанавливается после ранения). Само собой, если при полностью красном цветовом индикаторе и трех заполненных полосках тебя ранят – смерть неминуема. Звучит довольно сложно, но на деле все гораздо проще.



Тяжелые картины нечеловеческой действительности разыгрываются на наших мониторах – забудем о героизме, не стоит даже вспоминать о чести и доблести. Любая война – ад. И Shellshock: NAM '67 прекрасно нам это показывает.

ВНЕШНИЕ ДАННЫЕ

Выглядит проект, к сожалению, не ахти. Бедные полигонами модели, невыразительные текстуры, примитивные спецэффекты – все это бросается в глаза. Звук и музыка тоже вызывают грустные мысли.

Скажу честно: это одна из тех игр, в которых графика – не главное. Она берет атмосферой, которая безо всяких компромиссов затягивает игрока в себя и не выпускает из того ночного кошмара, который называют войной.

Крайне неоднозначный проект, немного стоящий как непосредственно игра, но до глубины души впечатляющий картиной того, что раньше нам встречать в мире электронных развлечений не приходилось. И, как и в случае с Manhunt, прошу: не надо давать в это играть детям.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.1

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Геймплей довольно ненавязчивый и первое время приятный.
– Постепенно бесконечные убийства одноликих врагов начинают утомлять.

ГРАФИКА 7.0
+ Очень симпатичный эффект тумана, некоторые текстуры выглядят хорошо.
– Полигонов в моделях почти нет, анимация плохая, спецэффекты слабые.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Отличные звуки окружающего мира. В лагере наяривает веселый рок-н-ролл.
– В остальном – крайне плачевно. Слабо озвученные выстрелы, взрывы и т.д.

ДИЗАЙН 10.0
+ Бесподобно. Раньше мы такого в компьютерных играх точно не видели.
– Кому-то здешняя атмосфера может показаться чересчур жесткой.

УДОБСТВО 7.0
+ Оригинальное решение с лайфбаром, в остальном все довольно стандартно.
– Вид от третьего лица в ряде случаев сильно мешает управлению.

ИТОГО
Как игра – «на троечку». Как рассказ про войну во Вьетнаме – «на пять».

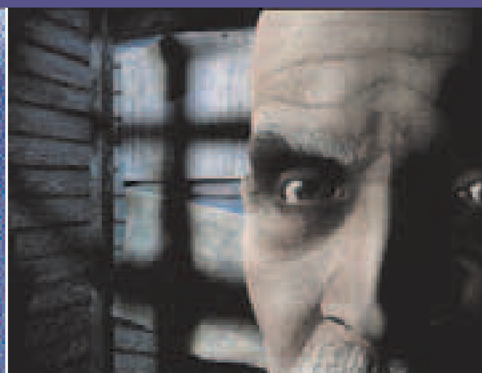
6.5

DARK FALL II: LIGHTS OUT

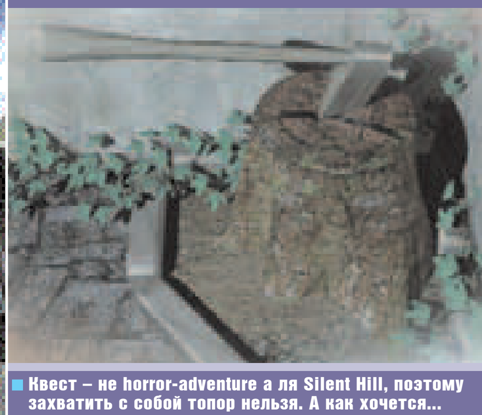
СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Та самая говорящая голова доктора Демариона. Альтернативные ветки в диалоге с ним никуда не ведут...



Квест – не horror-adventure а ля Silent Hill, поэтому захватить с собой топор нельзя. А как хочется...

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
РАЗРАБОТЧИК	XXV Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.xxvproductions.co.uk/darkfall2



В декабре 1900-ого года пароход «Арчер», огибая западный берег Шотландии и Гебридские острова, следовал мимо острова Фланнан. Вести моряков опасной морской дорогой в зимней ночной темноте должен был маяк Эйлин Мор, расположенный на острове и поддерживаемый в рабочем состоянии тремя смотрителями. Декабрьскую вахту несли Томас Маршалл, Дональд Мак-Артур и Джеймс Дукат. Все трое – бывалые люди, настоящие профессионалы, способные выйти из любой, даже самой экстремальной ситуации. Тем удивительнее было сообщение капитана «Арчера» шотландской береговой охране: маяк погас. Для выяснения причин и устранения, казалось бы, невозможной неисправности на Фланнан отправляется спасательное судно «Гесперус». В состав экспедиции входил и Джозеф Мур, главный смотритель района, сам бывавший на Эйлин Мор. Спасатели не обнаружили ровным счетом ничего. Маяк находился в безупречном, полностью работоспособном состоянии, внутри царил порядок, и все говорило о том, что, если смотрители куда и отлучились, то совсем ненадолго. Мур отправил команду «Гесперуса» назад, а сам остался на острове, в одиночестве завершая вахту. Храбрец покинул маяк в январе 1901-ого года и никогда больше туда не возвращался. А долгими зимними вечерами за кружкой согревающего рома Джозеф поговаривал, будто не раз слышал голоса Маршалла, Мак-Артура и Дуката, зовущие его. Судьба троих пропавших неизвестна до сих пор.

ЗАГАДКА ЭЙЛИН МОР

Однако случай этот не забыт. Попавшись на глаза Джонатану Боэксу, основателю компании **XXV Productions**, таинственная история обрела новую жизнь в компьютерной игре ***Dark Fall II: Lights Out***. Ты не встретишь там приведенных выше имен, зато узнаешь гнетущую, психологически тяжелую атмосферу, в которой с декабря 1900-ого года по январь 1901 пребывал Джозеф Мур. Мистер Боэкс еще в первом своем творении – ***Dark Fall: The Journal*** – продемонстрировал настоящее мастерство в деле создания леденящей кровь обстановки. Но дом с приведениями, изображенный в лучших традициях Стивина Кинга, уже отыграл свою роль. Теперь черед опустевшего маяка и холодной, сырой набережной, затянутой бледными клочьями липкого как страх тумана. Признаться, не хотелось бы мне оказаться

Теперь черед опустевшего маяка и холодной, сырой набережной, затянутой бледными клочьями липкого как страх тумана



О КОМПАНИИ

■ XXV Productions базируется в Lynch Fox Wood, районе города Доуертон. Львиную долю работ над играми выполняет непосредственно ее бессменный руководитель Джонатан Боэкс. На счету компании уже два законченных проекта – *Dark Fall: The Journal* и *Dark Fall II: Lights Out*. Название последней части трилогии пока не раскрывается.





по ту сторону монитора, в 1912 году, в городке Треватане, на месте молодого картографа Бенджамина Паркера, которому с первых минут игры придется забыть о своей основной задаче и отправиться на остров с погасшим маяком. Наверное, ты догадался, что юный смельчак не обнаружит там ни одного из трех смотрителей. И далее под нашим чутким руководством он будет распутывать жуткую тайну их исчезновения...

КЛЮЧ К ПУТЕШЕСТВИЯМ ВО ВРЕМЕНИ

В целом XXV Productions осталась верна старым приемам организации геймплея, что, впрочем, ни в коей мере не умаляет привлекательности игры. Путешествуя по мрачным помещениям маяка Фетч Рок, ты столкнешься с множеством различных записок, рисунков и предметов, так или иначе связанных с личностями пропавших смотрителей. Кстати, все эти свидетельства подобраны таким образом, что постоянно нагнетают обстановку. Главная же скрипка в оркестре ужасов принадлежит звуковому оформлению. По сравнению с первой частью разработчики сделали семимильный шаг вперед, выдержав на высочайшем уровне не только музыку и собственно звуковые спецэффекты, но также проделав внушительную работу с озвучиванием персонажей. В Dark Fall: The Journal голоса призраков казались, мягко говоря, неубедительными. Монологи отдельных потусторонних субъектов из Dark Fall II: Lights Out гарантировано прогонят по твоей спине стадо мурашек.

Диалогам в сиквеле тоже нашлось место. Представь, у Паркера будет возможность пообщаться с живыми людьми, а нам с тобой представится шанс собственноручно выбирать реплики главгероя. И пусть это скорее иллюзия нелинейности, чем сама нелинейность, обнаружить ее в квесте от XXV

ФАКТЫ

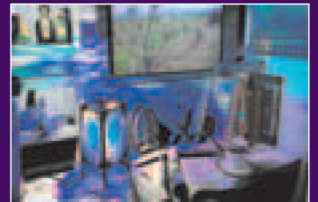
1 таинственный, окутанный морской пеной и ужасом маяк

4 эпохи: далекое прошлое, начало XX века, начало XXI века, конец XXI века

1 лежащая в основе сюжета правдивая история

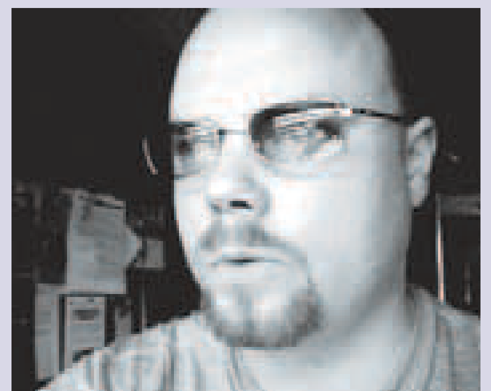
2 рисующих птиц картографа

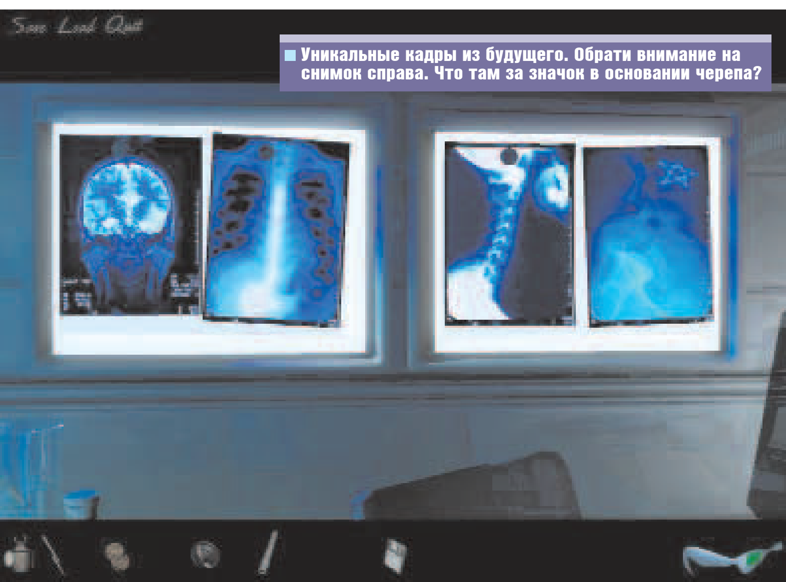
3 без вести пропавших смотрителя



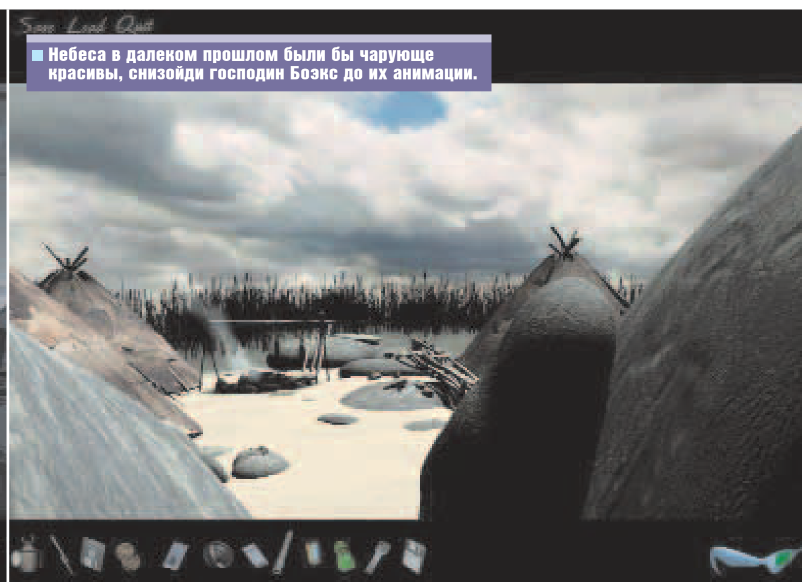
МНОГОЛИКИЙ БОЭКС. ЧАСТЬ II.

Мы продолжаем знакомить вас с творчеством Джонатана Боэкса. Первым проектом юного дарования стал квест ***Dark Fall***, разработанный Джонатаном единолично еще в бытность его студентом британского Университета Темзы. Как и любой курсовой проект, визуально Dark Fall оказался малопривлекателен, однако его атмосфера и игровые качества приглянулись крупному издательству **The Adventure Company**. В 2003-ем году свет увидел ***Dark Fall: The Journal***, обновленный вариант той самой игры, изданный уже под марками **XXV Productions** и The Adventure Company. Помимо игростроения, Джонатан увлекается кино- и фотосъемкой на те же мистические темы.

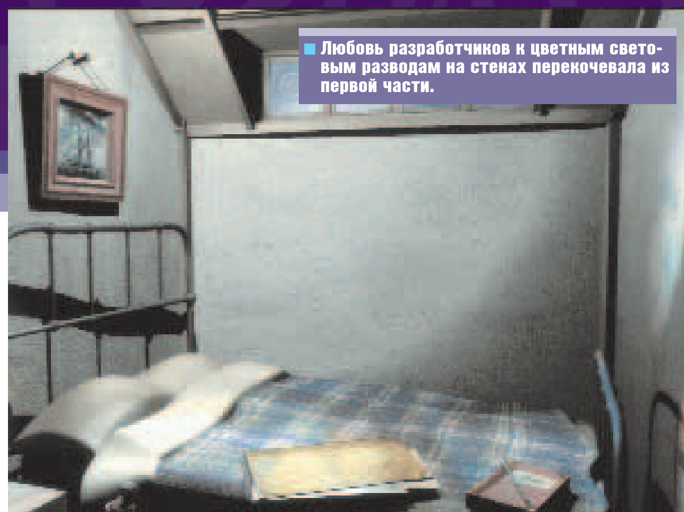


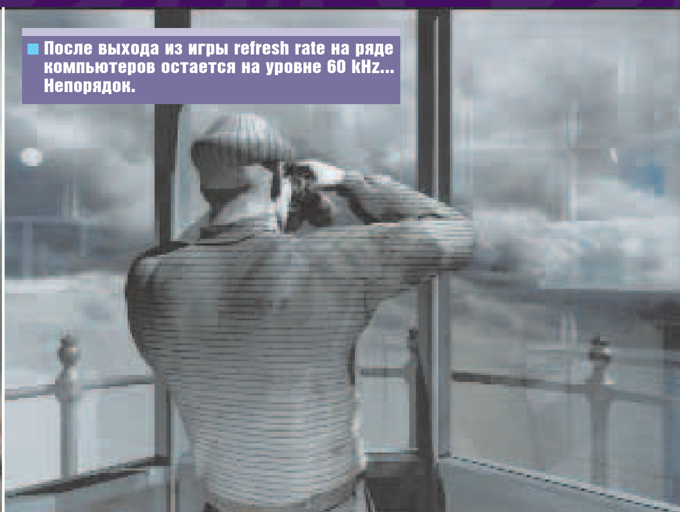


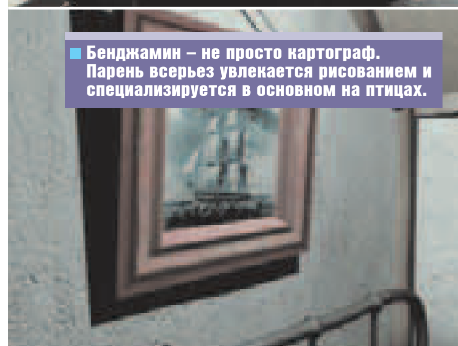
■ Уникальные кадры из будущего. Обрати внимание на снимок справа. Что там за значок в основании черепа?

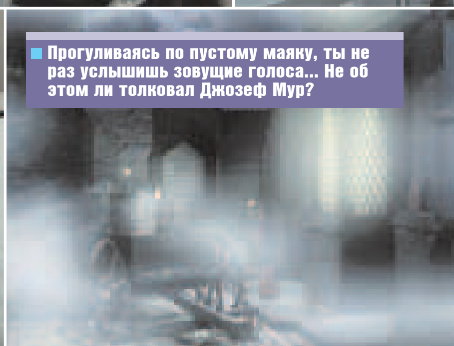


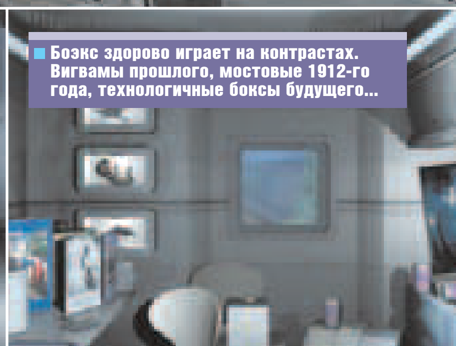
■ Небеса в далеком прошлом были бы чарующе красивы, снизойди господин Боэкс до их анимации.


Любовь разработчиков к цветным световым разводам на стенах перекочевала из первой части.


После выхода из игры refresh rate на ряде компьютеров остается на уровне 60 kHz... Непорядок.


Бенджамин – не просто картограф. Парень всерьез увлекается рисованием и специализируется в основном на птицах.


Прогуливаясь по пустому маяку, ты не раз услышишь зовущие голоса... Не об этом ли толковал Джозеф Мур?


Боэкс здорово играет на контрастах. Вигвамы прошлого, мостовые 1912-го года, технологичные боксы будущего...

БЕРЕГИ ГЛАЗА


Графически сиквел не превзошел оригинал. Разрешение подросло до 800 на 600 пикселей, зато экран мерцает с частотой всего 60 kHz. Как это исправить? Остается уповать на благоприятное расположение звезд в соседней галактике и полезные магнитные бури в кольцах Сатурна.

Productions действительно приятно. Тем более что свобода действий в первом Dark Fall сводилась лишь к произвольному порядку решения головоломок. Dark Fall II: Lights Out также дарует право самостоятельного выбора действий и их последовательности.

Исходя из собственного опыта, прошу занести в протокол – далеко не всем придется по вкусу такая свобода. Сиквел вообще рассчитан на профессиональных знатоков мистики и «опытных квестовиков», а отсутствие одноколейной сюжетной дороги может совсем запутать.

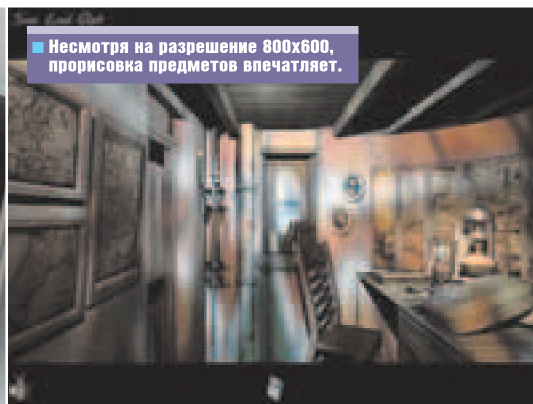
Дополнительный сумбур, но, вместе с тем, и пикантную изюминку в ситуацию вносят путешествия во времени. Так уж повелось, что расположившиеся подозрительным треугольником острова и одиноко стоящие маяки ассоциируются у наделенных достаточной фантазией людей с провалами во времени. Из стылого и промозглого 1912-ого наш картограф отправится в далекое-предалекое прошлое, оттуда – прямиком в 2004-ый (знакомая эпоха, не правда ли?), а затем скакнет аж в самый конец XXI века. И все это в рамках одного классического квеста с видом от первого лица и статичными локациями!

Руслан не испытывал такого ужаса, общаясь с головой великана, какой испытал я, узрев шевелящиеся глаза и губы несчастного Демариона

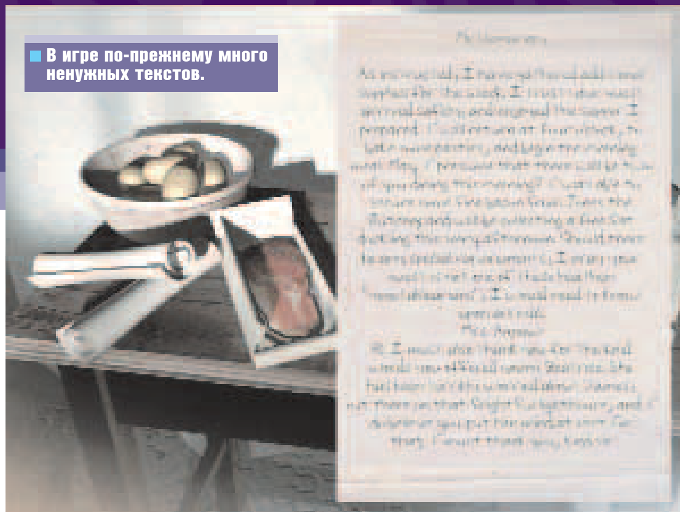
ТАЛАНТ БОЭКСА – В ТИСКАХ БЮДЖЕТА?

Графически сиквел перенял все достоинства и недостатки оригинала. В числе первых непременно значится качественная прорисовка антуражей и отдельных предметов. Талант Джонатана Боэкса неоспорим и обжалованию не подлежит. Однако недостаток современных технологий все же заметен. Локации содержат минимум анимированных предметов, а там, где анимация все-таки умудряется прорезаться, становится жутко. И совсем не от посторонних скрипов и шо-


Штуковина непонятного назначения. Предположительно, проектор.


Несмотря на разрешение 800x600, прорисовка предметов впечатляет.


Судя по всему, Джонатан неравнодушен к MechWarrior.


В игре по-прежнему много ненужных текстов.


Ненужных предметов тоже в избытке, но подобрать их нельзя.

рохов... Еще в самом начале игры Паркеру доведется побеседовать с местным доктором по имени Демарион. Фрагмент диалога ты найдешь на скриншотах – наполовину укрытая тенью уродливая голова принадлежит нашему собеседнику. Ручаюсь, богатырь Руслан из русских народных преданий не испытывал такого ужаса, общаясь с головой великана, какой испытал я, узрев шевелящиеся глаза и губы несчастного Демариона. В то время как большинство современных игр на все лады расхваливает свою потрясающую лицевую анимацию, отдельные части физиономии доктора ведут себя как совершенно самостоятельные, живущие собственной жизнью органы. Смотрится дико, хотя и простительно, учитывая специфику игры и разработчика (читай врезку).

ИСТОРИИ НА НОЧЬ

Настоятельно рекомендуем посетить сайт игры (ссылка в шапке статьи). Мистер Боэкс, как всегда, не остался за рамками банальных секций «скриншоты», «сюжет» и бла-бла-бла. Джонатан добавил интересный раздел «Creation», куда поместил информацию о литературных произведениях и фильмах, так или иначе повлиявших на его работу. Среди прочих ты найдешь «Балладу об острове Фланнан» Уилфрида Гибсона (The Ballad of Flannan Isle by Wilfrid Gibson), в которой автор предлагает свою версию причин исчезновения трех смотрителей с Эйлин Мор. Джонатан даже готов предоставить ссылки на саму балладу и все, что с ней связано. Но лишь тем, кто разгадает загадку сайта...



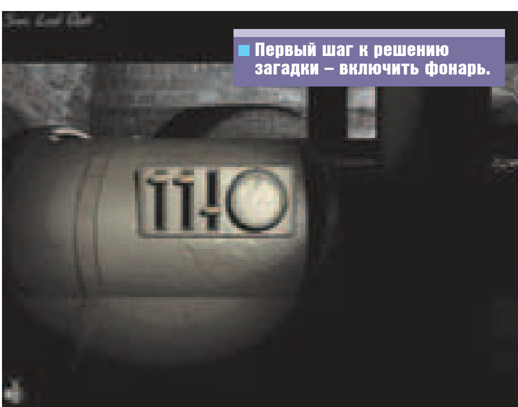
КВЕСТ НЕ МЕРТВ, ОН ЕЩЕ ПОВОЮЕТ

Глядя на Dark Fall II: Lights Out, пугаясь его скрипов и шорохов, дрожа от голосов потусторонних существ, восхищаясь интересными дизайнерскими находками, мы просто не можем не вспомнить о звучащих и по сей день мрачных пророчествах в адрес жанра adventure, который, если верить высказываниям игровых журналистов, уж год как кремирован. Чего греха таить, твой покорный слуга в рецензии на ***Crystal Key II***: ***The Far Realm*** собственноручно вывел эпитафию: «Типичный представитель жанра, и потому за жанр так страшно». Меж тем, Dark Fall: The Journal, Dark Fall II: Lights Out и иже с ними наглядно демонстрируют, что квесты ничем не хуже прочих направлений игровой индустрии. Разве что удачные проекты в их среде появляются чуть реже. Впрочем, некоторые западные рецензенты Dark Fall II: Lights Out к удачным играм не относят. Им, видишь ли, не понравилась концовка, скорее добавляющая вопросов, чем раскрывающая сюжетные тайны. Только все почему-то забывают, что плодовитый (в творческом плане) Джонатан Боэкс не собирается ограничиваться двумя выпущенными проектами. Dark Fall задуман как трилогия, и именно третья часть, по коварному замыслу создателя, свяжет воедино истории двух предыдущих и ответит, наконец, на ворох накопившихся вопросов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	4.2


Первый шаг к решению загадки – включить фонарь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Гнетущая атмосфера, логичные загадки, определенная свобода действий.
– Неожиданно скупая концовка, высокая сложность многих головоломок.

ГРАФИКА 5.0
+ Отлично прорисованные предметы и антуражи, неплохая работа с освещением.
– Ужасная лицевая анимация и нехватка анимации вообще, небо не впечатляет.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Звуки, музыка и речи призраков медленно, но верно сводят с ума.
– Отдельные несущественные промахи, коих не счесть в любой игре.

ДИЗАЙН 7.0
+ Боэкс подтвердил умение создавать леденящие душу, завораживающие локации.
– Антуражу явно не хватает жизни. Пора переходить на анимированные фоны!

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Удобно, интуитивно, компактно. Все, как в Dark Fall: The Journal.
– Обшаривая курсором экран, нет-нет, да и пропустишь что-нибудь важное.

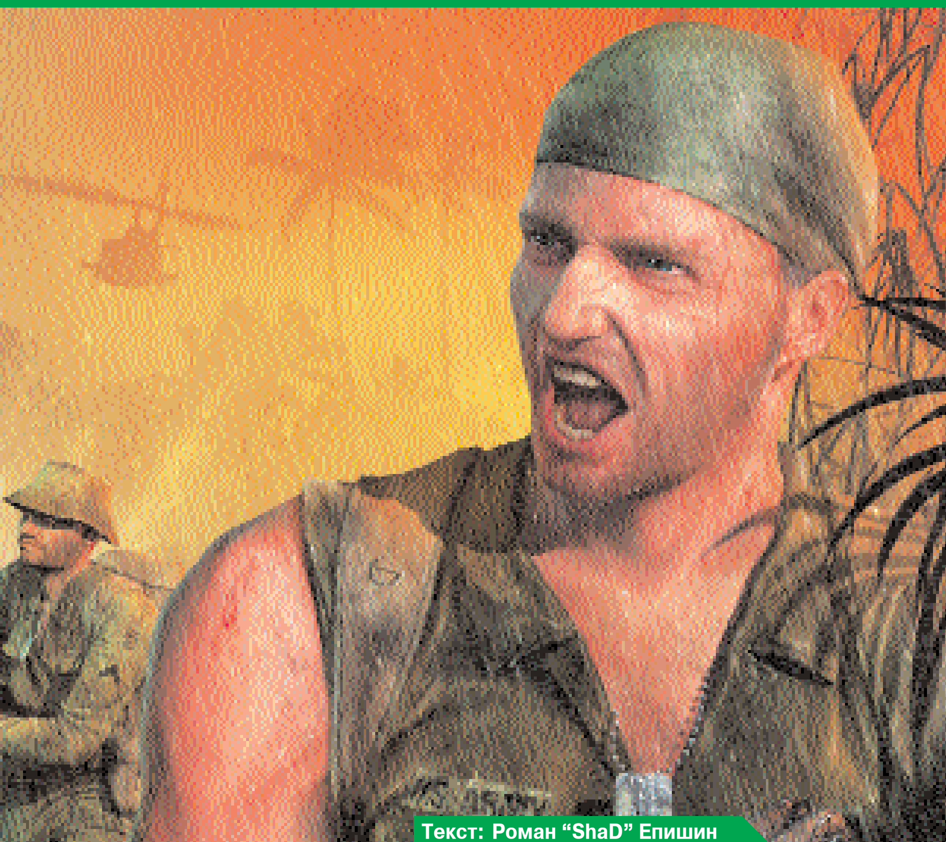
ИТОГО
Квестам быть! После знакомства с Dark Fall никому не убедить меня в обратном!



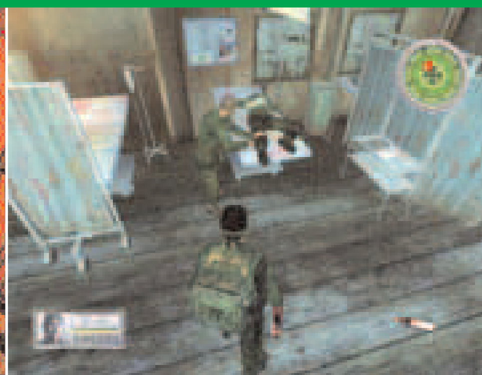
6.5

CONFLICT: VIETNAM («КОНФЛИКТ: ВЬЕТНАМСКАЯ ВОЙНА»)

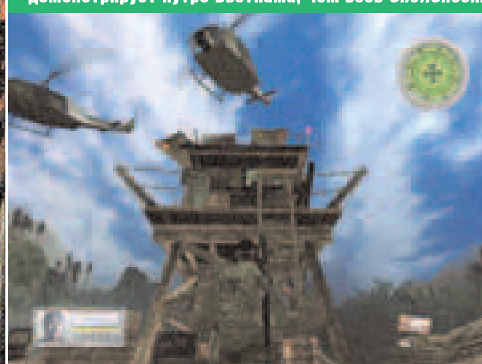
YANKEE GO HOME



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Раненый извивается и кричит. Одна эта сцена лучше демонстрирует нутро Вьетнама, чем весь *ShellShock*.



«Вертушки» беспрестанно снуют в разные стороны, создавая ощущение всеобщей кипучей деятельности.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	SCi Entertainment Group
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Pivotal Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.conflict.com/conflictVietnam/default.htm

Не далее как в одном из прошлых номеров я лично топал ногами и неистово махал кулаками. Причиной праведного гнева был рост поголовья бездарных экшенов на вьетнамскую тему, ряды которых недавно пополнились очередным пустым проектом – *Marine Heavy Gunner: Vietnam*. Перед запуском *Conflict: Vietnam* около компьютера уже расположились несвежие помидоры для забрасывания и свистки для освистывания. Как ни странно, ничего из вышеперечисленного не пригодилось...

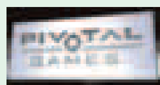
ОПЫТ – СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Сказать по правде, где-то в бездонных глубинах души все же теплилась слабенькая надежда на то, что хоть представитель серии ***Conflict***, посвященный Вьетнаму, не сядет в лужу. Хотелось верить, что разработчики не принесут в жертву два года безупречной репутации, построенной на успехе ***Conflict: Desert Storm*** и ***Conflict: Desert Storm 2 – Back to Baghdad***. Хитами эти проекты в свое время не стали, но в разряд того самого среднего класса, олицетворяющего опору игровой индустрии, вошли.

Ожидания сбылись. **Pivotal Games** не только сохранила свою репутацию в тепле и сухости, но и сделала шаг вперед на многотрудном пути самосовершенствования. Задача перед разработчиками стояла не такая уж сложная: создать проект с атмосферой настоящей вьетнамской войны и сделать его непохожим на другие, в большинстве своем жалкие, поделки той же направленности. Решение пришло довольно быстро, хотя свежим его назвать трудно. Формула модернизации любого жанра за последние год-два существенных изменений не претерпела, и по-прежнему заключается в инъекции ролевых элементов. Добавь солдатикам опыт, разреши им совершенствовать умения, интегрируй в геймплей систему простеньких квестов, и всем опостылевший тупой шутер превратится в серьезную историю с «живыми» героями и увлекательным геймплеем. По крайней мере, с ***Conflict: Vietnam*** это сработало.

«Накачивать» игрока вьетнамской атмосферой начинают с первых минут игры. К счастью, для создания эффекта присутствия используется не банальный рейд на вертолете, с которого начинается добрая половина всех «вьетнамских» шутеров. Скорее, Pivotal Games пошла по стопам нетленного ***Vietcong***, открывая ворота в тропический ад американским тренировочным лагерем. Там ты послушаешь приличествующую времени и моменту музыку (потрясающие саундтреки **Rolling Stones**, **Jefferson Airplane** и других

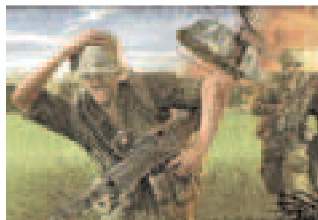
Отложенная смерть – еще одна приятная, а главное – редкая фишка игры. В экшенах такой трюк почему-то совсем не популярен



О КОМПАНИИ

■ Свой трудовой путь Pivotal Games начала в 2000 году, явив через два года на суд общественности первый самостоятельный проект – *Conflict: Desert Storm*. В течение следующих 2 лет серия получила полноценный сиквел *Conflict: Desert Storm 2 – Back to Baghdad* и отстраненный от восточной тематики *Conflict: Vietnam*.





групп), насмотришься на корчащихся от боли раненых и научишься изысканному солдатскому мату. Ах да, еще немного потренируешься в стрельбе и управлении взводом.

ОДИН В ДЖУНГЛЯХ НЕ ВОИН

Conflict: Vietnam – игра исключительно командная. Лазить по враждебным джунглям в гордом одиночестве американские вояки не рискуют. И правильно делают! В лучших традициях приснопамятного Vietcong узкоглазые соломенношляпые супостаты сливаются с буйной растительностью и неожиданно появляются в самые неподходящие моменты. Мало того, аборигены усеяли джунгли хитрыми ловушками, в список которых входят замаскированные ямы с шипами на дне и классические растяжки. Последние обладающий должными навыками боец, может быть, и обезвредит, но приятного в возне с собственной смертью, заключенной в 50 граммах тротила, все равно мало.

Под нашим контролем единовременно находятся четверо бравых и крепких ребят. Непосредственно управлять можно любым из них, в зависимости от твоих предпочтений к оружию. Ведь медик, тяжелый пулеметчик, снайпер и штурмовик изначально экипированы по-разному. Другое дело, что в ходе выполнения миссии бойцы без уговоров и излишней брезгливости соглашаются использовать трофейные стволы, но злоупотреблять ими не стоит. Боком выйдет. И все из-за тех же RPG-элементов, прошу заметить.

Каждый боец располагает определенным навыком обращения с разными видами оружия, и, если с любым американским средством уничтожения он знаком, то пистолеты, винтовки и автоматы аборигенов (естественно, полученные у Советского Союза) в руках янки оказываются куда менее эффективными. Создается впечатление, что разра-

ФАКТЫ

14 продолжительных миссий в джунглях, деревнях и туннелях

4 родившихся в рубашках матерых головореза

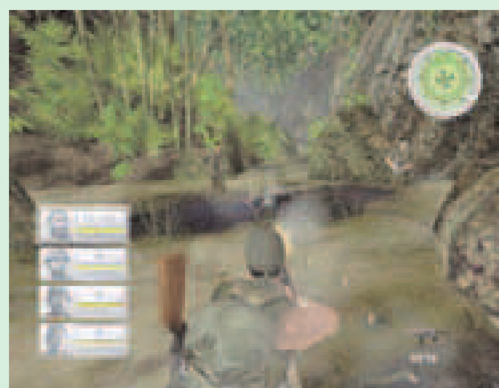
2 минуты мучается в агонии раненый, прежде чем умереть

4 игрока могли бы развлечься в cooperative-режиме, но только не на PC

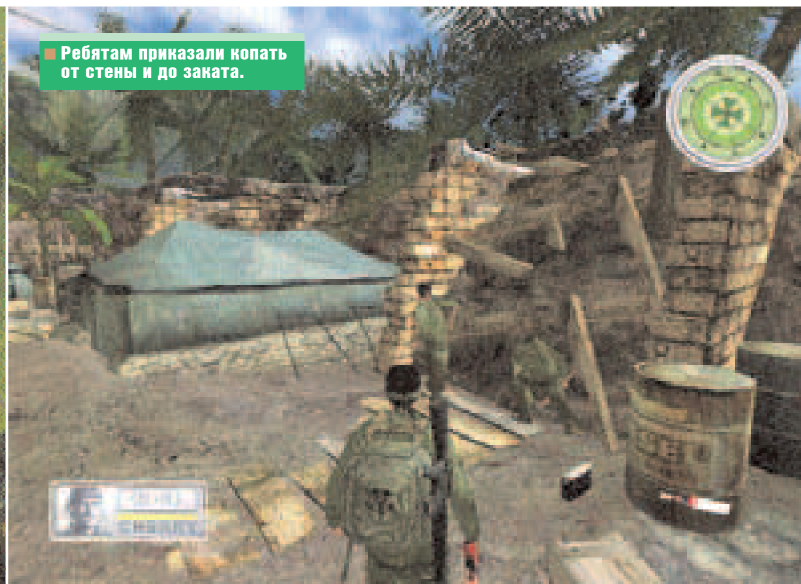


ИДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ, КУДА

Три управляемых AI бойца из взвода не просто таскаются за игроком как цепные псы, но также умеют выполнять команды. Кроме классических «за мной!», «держать позицию!» и «атаковать!» предусмотрен механизм раздачи более четких указаний. Правая кнопка мыши в комбинации с различными горячими клавишами позволит приказать солдату взять тот или иной предмет, перейти в указанную точку, вылечить конкретного персонажа и атаковать определенную цель. Идея оригинальна, но совершенно неработоспособна. В хаосе битвы найдется тысяча и одно более важное дело, чем тыкать компьютерного идиота носом в дерево, за которыми можно укрыться.



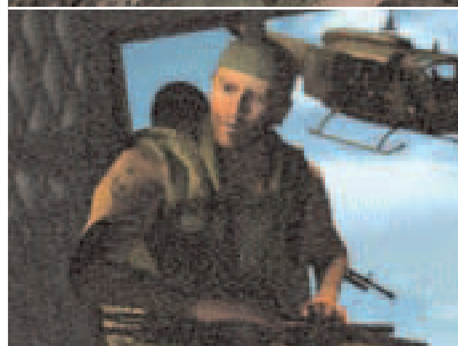


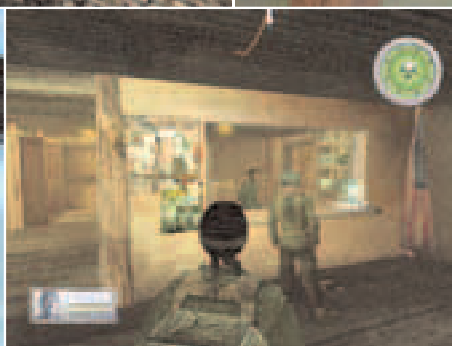


■ Ребятам приказали копать от стены и до заката.


Первый убитый мною вьетконговец. К сожалению, оказался гражданским. Да кто ж его разберет, в листве-то!


В этом бою соломенношляпые положили двух наших. Хорошо, успел откачать, иначе полный game over.







ЛОЖИСЬ!


Многие превью рассказывали о том, как необыкновенно грамотно обращаются AI-бойцы с гранатами. Уж не знаю, в какие демо-версии играли авторы статей, но в финальном релизе сослуживцы и от взрывчатки отбежать-то не всегда догадываются.

ботчики вообще искусственно занижают меткость незнакомого вооружения в руках американских военных. Причем даже когда этими руками управляешь ты! Иначе как объяснить бесследное исчезновение трассирующих пуль, на моих глазах пронзающих нежную плоть туземцев? Солдаты продолжают стрелять и шевелиться, а автомат в руках моего бойца жадно требует перезарядки.

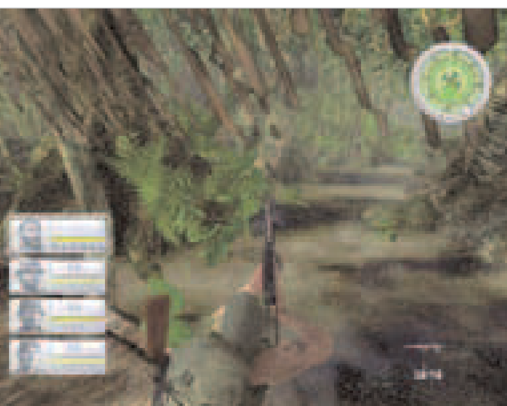
MEDIC! MEDIC!

Зато все вьетконговцы хвастаются корочками профессиональных снайперов. Ругаясь на местном диалекте, негодяи метко укладывают «наших» ребят, заставляя выживших ужами метаться по полю боя с медпакетами наизготовку. Отложенная смерть – еще одна приятная, а главное, редкая фишка игры. В экшенах такой трюк почему-то совсем не популярен и, кроме Conflict: Vietnam, заявлен лишь в ***Medal of Honor: Pacific Assault***. Хитрость вот в чем: павший воин какое-то достаточно продолжительное время остается в мире живых. Лежит себе, постанывает – бамбук курит, короче. Его товарищи тем временем добивают «последних» атакующих. Разобравшись с аборигенами, шустро хватаем в руку медпакет и бежим кликать им на пострадавших. Чем выше медицинские навыки управляемого тобой персонажа, тем здоровее станет чудесно исцеленный. Совершенствуются умения между миссиями, на классическом экране распределения очков опыта.

И ВСЕ БЫ НИЧЕГО, НО...

Кажется, самое время трубить в фанфары, петь дифирамбы и застилать небеса дымом жертвенных костров. Однако не все так безоблачно в датском королевстве. Разработав привлекательную игровую концеп-

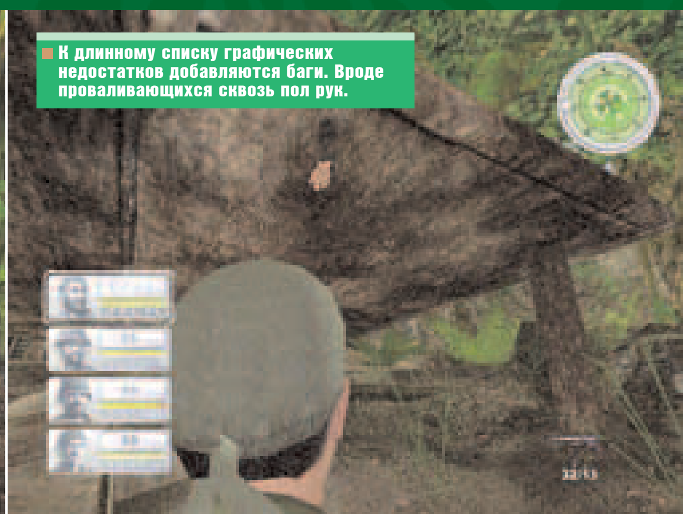
Винтовки и автоматы аборигенов (полученные от Советского Союза) в руках янки оказываются куда менее эффективными








В стенах и на деревьях остаются «честные» дырки от пуль. Да только нужны ли они такие?


К длинному списку графических недостатков добавляются баги. Вроде проваливающихся сквозь пол рук.

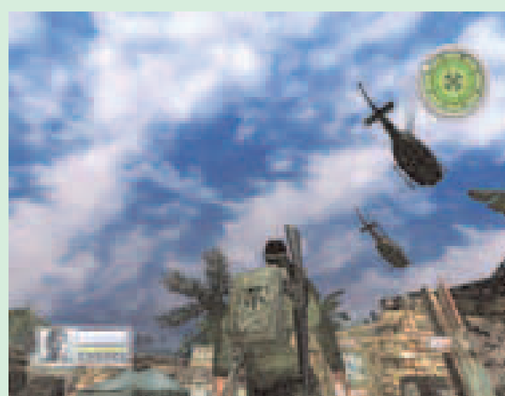
цию, Pivotal Games не нашла сил и средств для создания (приобретения) качественного графического движка. В итоге изливающаяся с экранов картинка кажется здорово устаревшей. Дело усугубляется видом от третьего лица, подчеркивающим все полигональные изъяны героев. Из той же оперы – угловатые пальмы и листья, посредственная вода и совсем уж никудышные вьетконговцы. Реанимирует визуальную часть анимация. Но не персонажей – эти могли бы перемещаться и более реалистично – а окружения. Джунгли, несмотря на некоторую угловатость, живут и дышат. Растительность шевелится на ветру, в воздухе летают насекомые, под облаками снуют птицы, а на дне водоемов мелькают стайки рыбешек.

Само собой, в пылу сражения вся эстетика уходит на десятый план, а мысли и глаза заняты поиском укрытия от хищно взвизгивающих пуль. Зато блещущие меткостью враги не могут похвастаться такой же впечатляющей сообразительностью. Нагло пользуясь упомянутым багом с искусственными промахами, вьетконговцы смело прут на пули, выкладывая в тебя магазин за магазином. С другой стороны, ничего не стоит подобраться к негодяю, укрывшемуся за камнем, вплотную. Если враг решил прятаться, он будет прятаться до последнего, глядя аки парализованный в одну точку. А в упор-то уж никак не промахнуться... Сослуживцы, будучи подконтрольны тому же AI, недалеко ушли в развитии от деревянных истуканов. Минимум движения, максимум стрельбы и криков – радоваться нечему. Когда игровой процесс начинает ощутимо отдавать скукой, на горизонте появляются миссии с техникой. По сути – мобильный тир. Плывем в лодке и стреляем, летим на вертолете и стреляем... Не то это разнообразие, которое может принести игре лавры хита.

Поэтому Conflict: Vietnam – не хит. И до Vietcong он тоже не дотягивает. Однако удручающая посредственность последних поделок играет на руку успеху творения Pivotal Games. Среди множества вьетнамских шутеров проект возвышается Эйфелевой башней над серыми крышами парижских построек. Хотя сама по себе игра – хоть и крепкий, но типичный середнячок.

ОБДЕЛИЛИ!

Как и любой тактический шутер, *Conflict: Vietnam* предлагает широчайшие возможности для кооперативного мультиплеера. Представь, как было бы здорово в компании трех приятелей погрузиться в пылающий ад вьетконговских джунглей и яростно надрать задницу коммунистическим бестиям. Счастливые обладатели Xbox, чью платформу игра также почтила присутствием, этим и занимаются. Владельцы PlayStation 2 вынуждены довольствоваться совместным многопользовательским режимом для двух игроков, а мы с тобой не можем довольствоваться ничем. По непонятным причинам **Pivotal Games** обделила PC-версию игры даже намеком на мультиплеер. Дремучий CPU – вот наш удел.

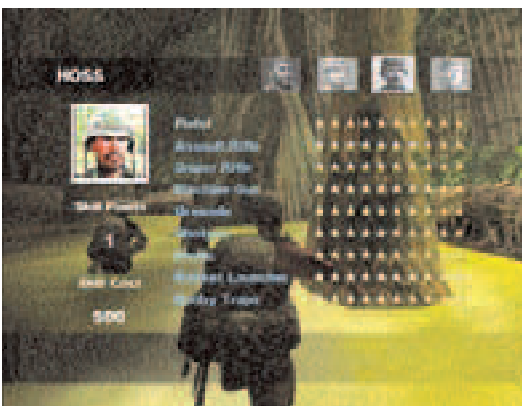


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Хорошо передана атмосфера войны в джунглях, RPG-элементы очень кстати.
– Посредственный AI и в целом однообразный геймплей перекрывают кислород.

ГРАФИКА 5.0

+ Со всеми этими жучками и рыбками джунгли выглядят очень естественно.
– Угловатые герои, так себе анимация: хилый движок не способен на большее.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Отличные саундтреки известных групп, качественные озвучка и диалоги.
– Ни в чем особенно страшном озвучку игры обвинить нельзя.

ДИЗАЙН 7.0

+ Джунгли похожи на джунгли, неплохие деревеньки.
– Тропики – тропиками, а путь почему-то в большинстве случаев все равно один.

УДОБСТВО 6.0

+ Вид от третьего лица функционален. Собственно, только он и функционален.
– Бесполезная перспектива от первого лица, неудобное управление взводом.

ИТОГО

На фоне жалких поделок – примечательное творение. Сам по себе – типичный «средний класс».

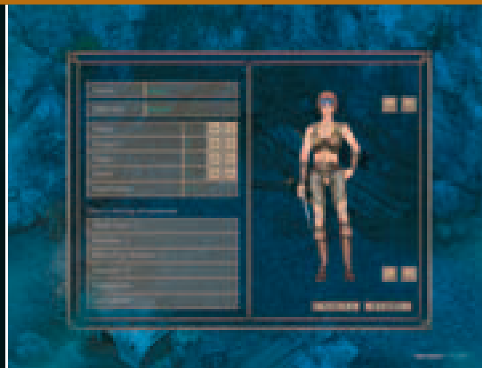
6.0

KULT: HERETIC KINGDOMS

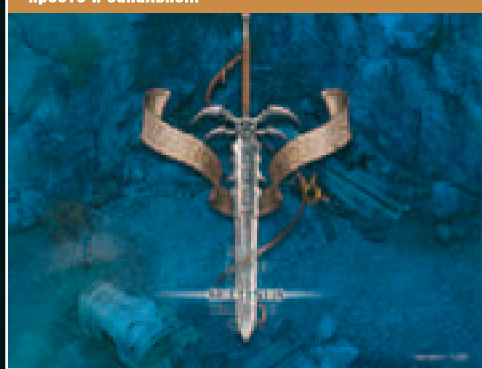
КОМПЛЕКС ДЬЯВОЛА



Текст: Михаил Панюшкин



Система раскачки персонажа сначала выглядит просто и банально...



Все, даже главное меню, в Kult выглядит чрезвычайно стильно. Даже меню игры.

ЖАНР ИГРЫ	Role Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Project Three
РАЗРАБОТЧИК	3D People
ПОЙДЕТ	Процессор PII600, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIII1000, 512Mb RAM, 3D-ускоритель(64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	kult.3dpeople.de

Ищи патч на диске



Для каждого жанра есть некая игра, являющаяся ее основателем. Например, для RTS это Warcraft, а для FPS – Doom. И будь ты хоть семи пядей во лбу, но пока не будет достигнут определенный технологический отрыв, все созданные тобой игры того же жанра неизбежно будут восприняты как клоны той самой основоположницы. Сия прискорбная тенденция сильнее всего сказывается в трехмерных изометрических ролевых играх с ощутимой примесью экшна. «Еще один Дьябло» – вот печальный вердикт, которого не удалось избежать ни одному творению, по несчастливому стечению обстоятельств появившемуся после того самого «великого и ужасного», а тем более «великого и ужасного – 2». Разорвать сей порочный круг в очередной раз попытались ребята из команды 3D People.

Разрубали, а точнее долго и нудно распиливали гордиев узел разработчики аж с 2002 года. Не совсем понятно, что крылось за постоянными переносами – врожденная педантичность или банальное разгильдяйство, помноженное на нехватку денежных и временных ресурсов. Как бы то ни было, долгий срок вынашивания проекта означает одно из двух: либо игра получилась совсем уж на выброс, либо команда пытается сделать что-нибудь эдакое, из ряда вон выходящее. Итог обычно печален, к моменту появления на рынке проекта все свободные ниши уже давным-давно заняты, а опечаленные разработчики встают в очередь на бирже труда.

Ба, да это же родной и до боли знакомый Fallout. На Diablo или же Baldur's Gate тоже похоже, но меньше

БОГА НЕТ!

В мире ***Kult*** бог умер, а религиозные институты погрязли в бездне ереси. Каждый раз, когда здесь рождается ребенок, матери внимательно и с опаской исследуют его тело. Потому что может случиться такое, что дите появится на свет со знаком мертвого бога. Знак этот называется Macula. Это величайшее благо для него – и величайшее проклятие. Ибо такой ребенок обречен стать тем, кто повелевает четырьмя силами природы – водой, огнем, землей и воздухом. Его судьба – быть магом. Наш главный герой, а вернее, героиня, как раз из таких, отмеченных знаком. Валькирия и магиня, она призвана святой инквизицией спасти мир, находящийся на грани катастрофы. А для этого нужно, ни много, ни мало, уничтожить самое мощное оружие, которое только может существовать – меч-убийцу богов.
Вот такая вот на удивление качественная фентезийная завязка поджидает нас в начале игры. Но как она преподнесена?



О КОМПАНИИ

Команда 3D People была образована специально для создания *Kult*. Вот уже пять лет она ковыряет этот проект, и ни в каких иных делах замечена не была. Главный офис команды расположен в городке Косика, что в Словакии. Из-за того, что их сайт расположен в доменной зоне .de, их постоянно путают то с датчанами, то с немцами.





С помощью статичной картинки, которая сопровождается текстом, начитываемым диктором. В наше время полноэкранного видео и прочих излишеств это смотрится на удивление скромно и непритязательно и как-то сразу подкупает.

Дальше – больше. Все в игре пропитано ностальгией. Запускаем и... Мгновенно видим нечто виденное уже далеко не раз... Ба, да это же родной и до боли знакомый ***Fallout***. На ***Diablo*** и ***Baldur's Gate*** тоже похоже, но меньше. По крайней мере, первое впечатление такое. Приглядевшись, разумеется, замечаешь отличия. Ну, например, плавность движения фигурок весьма и весьма впечатляющая. И динамическое освещение, если присмотреться, присутствует... А ведь у разработчиков на сайте ясным английским языком написано: мол, Kult – новое слово в игростроении, комбинация движка изометрических RPG с трехмерными объектами...

Вот только толку от всей этой комбинации, честно говоря, не слишком много. Ибо все преимущества нового движка видны только в том случае, если внимательно, чуть ли не до рези в глазах, всматриваться в детали. Тогда, после долгих логических сопоставлений, понимаешь – да, эта фиговинка на самом деле трехмерная. А смысл? Только тормозит все. Время загрузки каждой локации на не самом хилом компьютере составляет секунд тридцать, а туда и обратно приходится бегать ой как часто.

АНТИДЬЯВОЛЬСКИЕ НАСТРОЕНИЯ

Ну да ладно, что мы все о грустном. Поговорим лучше об особенностях игры, которую при всей внешней похожести и схожести концепции «беги-лупи-раскачивай персонажа», нельзя все же назвать клоном. Основное отличие – в мироустройстве. Приятной фичей является то, что практически у

ФАКТЫ

50 локаций, которые можно с успехом исследовать

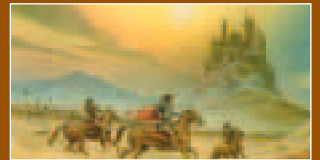
50 квестов, каждый из которых влияет на общий ход игры

5 лет в разработке

2 стороны, которые вы можете принять – религия и ересь

2 мира – реальный и dreamworld

100 различных монстров, полностью трехмерных и анимированных



СИСТЕМА МИРОУСТРОЙСТВА

Еще одна особенность *Kult* заключается в том, что действие происходит одновременно в двух мирах, реальном и dreamworld. Переключаться между ними можно с помощью кнопки «D». В каждом из них свои опасности и свои преимущества. Например, если на вас бежит армия сильных существ в одном из миров, можно спокойно спастись в другом (при условии, что там никого сейчас нет, хе-хе). Некоторые, особенно опасные существа, находятся в двух мирах сразу.

Несмотря на все опасности, dreamworld – чрезвычайно полезная штука. После убийства тамошних обитателей остаются attunement points – возможность сильнее раскрыть свойство предмета, не используя его в бою. Еще там встречаются круги силы, встав на которые, персонаж получает десяток advancement points – очков, которые впоследствии можно использовать для раскачки навыков персонажа в стрельбе, ближнем бою, магии или для повышения скорости.





Приятно отрисованные бэкграунды, а если присмотреться, то и трехмерность есть!

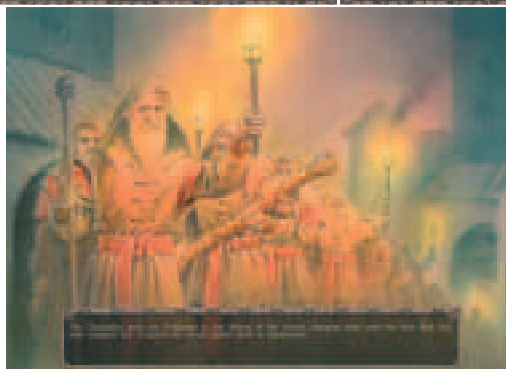


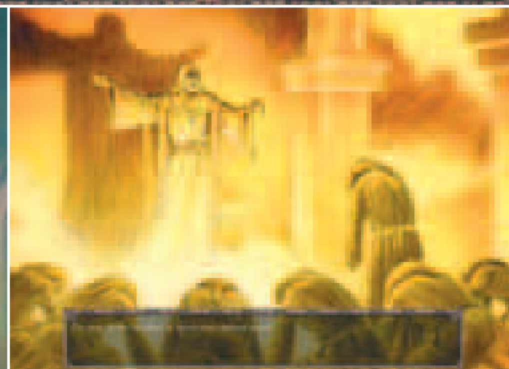


Это не враги собрались, чтобы убить, это союзники окружили.



Элементали мерзкие: живут в двух мирах сразу и убивают очень быстро.





МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ



Так как большинство attunements работает лишь при условии того, что персонаж использует предмет, отнесенный к определенной стихии, а ее можно сменить у деревенских магов, рекомендуется заранее продумывать стратегию раскачки, чтобы все надетые вещи гармонировали. Тогда они все раскачиваются одновременно, что не может не радовать.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5

каждого предмета, который наша подопечная может надеть или каким-либо образом использовать, существуют так называемые attunements (затрудняюсь дать русский перевод, ну, скажем, свойства). Так вот, если данный объект активно участвует в игровом процессе (например, оружием сандалятся враги), то со временем это скрытое свойство открывается. Для металлического кольца характерен «defensive aura» attunement, защищающий персонажа от внешних воздействий. Но аура эта действует только в определенной ситуации, когда на нашу подопечную не надето никаких доспехов. А, например, свойство levitation работает только в том случае, если в снаряжении присутствует вещь, относящаяся к стихии воздуха.

Мало того – так как вещей много и свойств их тоже может быть много, действуют они не все, а определенное количество. Их можно выбирать во время медитации, которая происходит, когда наша подопечная отдыхает в таверне или в собственном доме. Количество одновременно действующих attunements зависит от уровня персонажа.

Забавно организовано и лечение. В отличие от всех остальных игр жанра, целительные травы, появляющиеся у персонажа уже с самого начала игры, не расходуются. То есть, лечиться ими можно бесконечно. Но вот основная проблема: кроме определенного количества HP, у валькирии есть еще и некий уровень Blood Points (BP), которые и расходуются при каждом лечении. Соответственно, со временем количество восстанавливаемых хитов все меньше и меньше, а «очки крови» восстанавливаются стандартным образом – во время ночевки в таверне.

ИТОГ ПЕЧАЛЕН

Весьма и весьма неплохая игра попросту опоздала родиться. Разработчики потратили много времени на трехмерные прибамбасы, которые трудно заметить в процессе игры. Тем не менее, принесет много-много радости верным фанатам Дьябло, прикончившим по десятому разу очередной адд-он. PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Приятный фэнтезийный сюжет, захватывающий геймплей.
− Но все это было, было, было, и уже далеко не раз. Сколько можно?

ГРАФИКА 6.0

+ Изометрия всегда была выигрышной проекцией в плане визуализации.
− Трехмерные элементы просматриваются с трудом, есть много багов.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ Честно говоря, на все это не обращаешь внимания. Что-то такое есть там.
− Отрицательная черта в данной ситуации – это полное отсутствие плюсов.

ДИЗАЙН 6.0

+ Красивые фигурки персонажей, неплохие домики, деревья опять же.
− Маловато разнообразия, враги бегут толпами, и они все одинаковые.

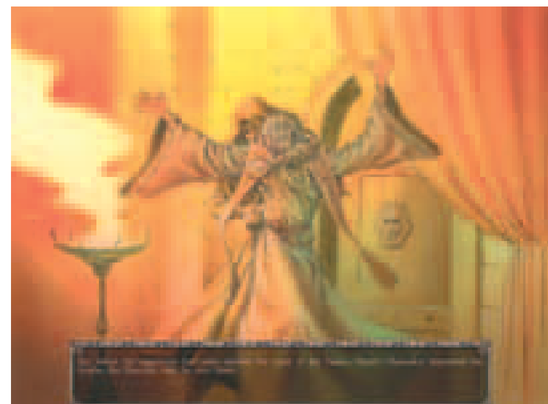
ИНТЕРФЕЙС 7.0

+ Стандартный интерфейс а-ля Diablo или Baldur's Gate – весьма неплохо.
− Работа с контейнерами оставляет желать лучшего. Замучаешься.

ИТОГО

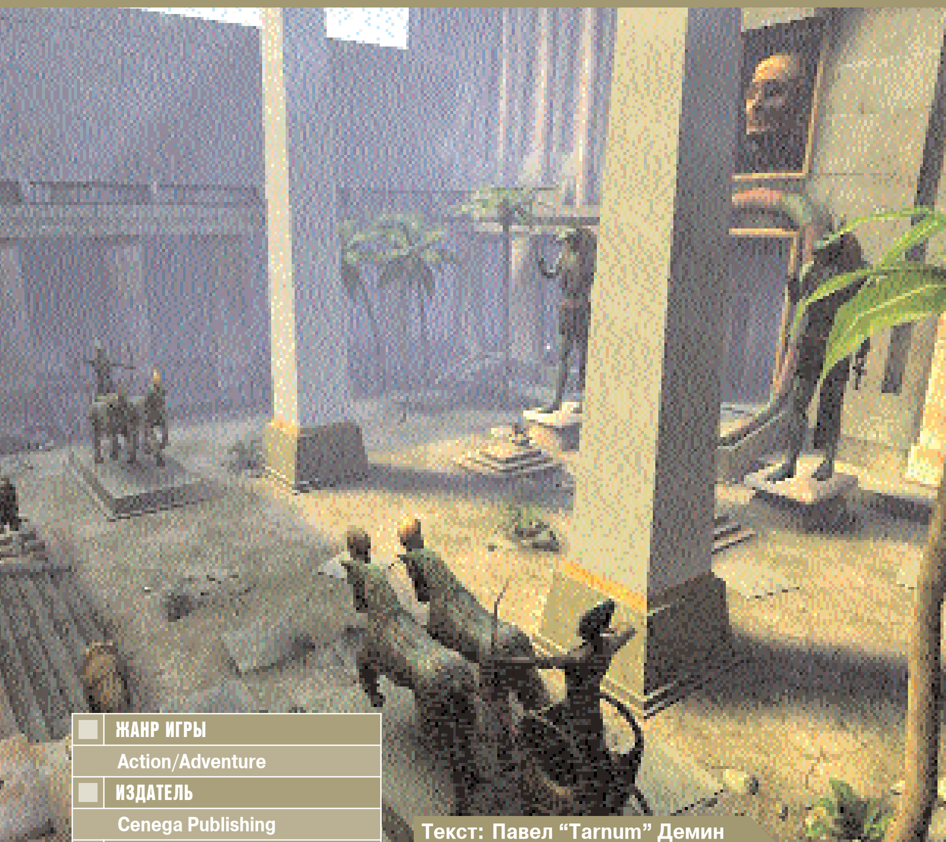
Появись все это парутройку лет назад – цены бы не было





SHADE: WRATH OF ANGELS

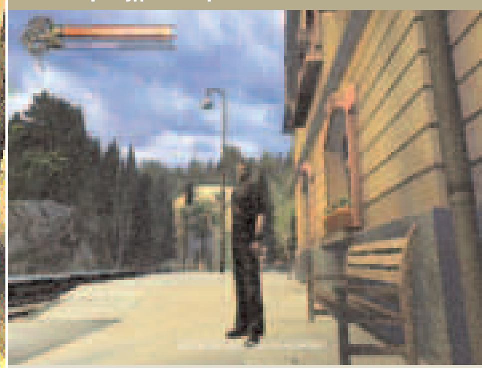
ЗВЕРЬ ВНУТРИ



Текст: Павел "Tarnum" Демин



Несмотря на внушающие страх размеры, эта тварь будет повержена.



Открытые пространства временами также неплохо смотрятся.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Cenega Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Black Element
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.shade-game.com



Есть игры, которые вносят свежую струю в жанр, а есть игры, которые им подражают. Про последние разработчики говорят, что всего-навсего черпают вдохновение в оригиналах, но «самодостаточный» проект с заимствованной идеей обычно есть не что иное, как клон, наглый и беспардонный. По большому счету, нельзя сказать, что *Shade* является таковым, но вторичностью от творения Black Element попахивает порядочно.

Утруждать себя плетением хитрых сюжетных линий создатели ***Shade*** не стали. Завязка проста и незатейлива. Археологические раскопки в Восточной Европе заканчиваются таинственной пропажей всей экспедиции. Наш герой, брат которого участвовал в раскопках, отправляется на место происшествия, дабы выяснить, что да как. Прибыв на место, он обнаруживает толпы монстров и прочей нечисти. Не надо быть гением, чтобы понять, что это дело рук потусторонних сил, и дело пахнет керосином. Но отступать, как это обычно бывает, некуда, да и некому больше братишку спасать. Поставив на кон свою жизнь, герой пускается в самую безумную на своем веку авантюру. Впрочем, узнаешь ты об этом не сразу.

ПРИНЦ ПО-ЧЕШСКИ

Отведенная игроку основателями жанра роль героя-неудачника, действия которого мотивированы чем-то личным, но от поступков которого зависит судьба многих (если не всех), четко прослеживается и здесь. Главные ресурсы спасения мира – меч и голова. Прибегать к использованию мозговых извилин на каждом шагу необязательно, но местами рекомендуется. Игра, нет-нет, да и предложит разгадать какую-нибудь головоломку в стиле недавней ***Sands of Time***. Рычажки, там, понажимать, головы львиные у статуй повертеть в правильном порядке. Но, как ты правильно понял, это не представляет большой сложности. К тому же пропасть не даст постоянно возникающая при приближении к ключевым объектам подсказка.

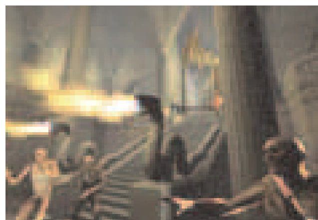
В отличие от головы, использовать меч, который является нашим верным спутником и главным орудием убийства, тебя заставят обстоятельства. С некоторых пор обходиться одними кулаками и подручными предметами становится трудно (да и зачем?), и на помощь приходит клинок, великий и могучий. Светящийся, а позже и просто пылающий, он освещает тебе дорогу в кромешной темноте,

Слабым звеном движок не назовешь, но это только потому, что и все остальное заметно хромает на обе ноги



О КОМПАНИИ

■ Black Element – студия, ничем до сегодняшнего дня не прославившаяся. На ее счету нет никаких серьезных проектов, и *Shade: Wrath of Angel* – первый выход на большую сцену. Прошлое компании в тумане, будущее не определено, но ясно одно: оно напрямую зависит от Cenega Publishing и от успеха этой игры.





а в сражении с нечистью поможет быстро унять неугомонную. Не обошлось и без ролевых элементов: в зависимости от успехов в бою поднимаются характеристики героя – от умения владения мечом и обращения с огнестрельным оружием до телекинеза и быстроты перевоплощения. Вместе с героем прогрессирует и клинок, одаривая его владельца способностью проводить все новые и новые «умопомрачительные» комбы.

Не сразу бросается в глаза, но с мечом разработчики явно перестарались. По существу, им одним можно ограничиться при прохождении всей игры и никаких проблем не испытать. В такой ситуации непонятно, зачем нужно было вводить возможность подбора разных булав и топоров с трупов поверженных врагов. Это просто ни к чему. Даже огнестрельное оружие, запас патронов к которому в силу обстоятельств в игре строго лимитирован, можно приберечь на будущее – лично я острой необходимости в нем не испытывал.

Бои нагоняют тоску в промышленных масштабах. Принимая боевую стойку, наш герой по клику мышки начинает размахивать мечом, при этом по каким-то непостижимым причинам не ориентируясь на жертву. А неправильное положение камеры может заметно повлиять на ход поединка. Несвязные махания мечом, туповатые враги и отсутствие хоть какой-то визуальной привлекательности – все это сильно угнетает.

Но одной-единственной фишкой разработчики могли все исправить. Дело в том, что часто противников бывает слишком много, и даже оружие не может справиться с толпами вновь и вновь прибывающих монстров. В таких ситуациях на помощь к игроку приходит возможность перевоплощения в демона – су-

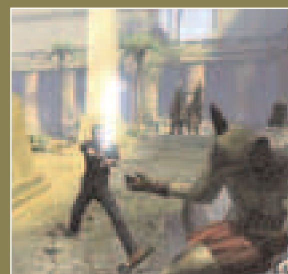
ФАКТЫ

70 крайне разнообразных и запутанных уровней

1 очень крутой меч в руках главного героя

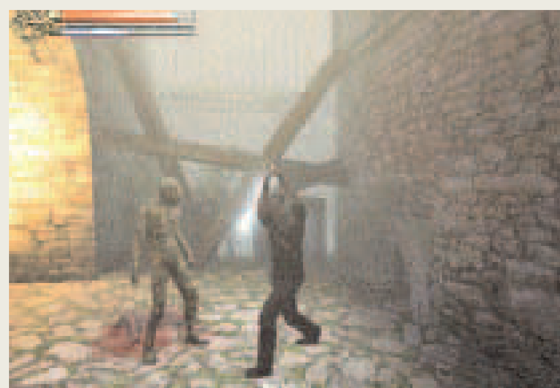
1 очень глупый AI в головах твоих противников

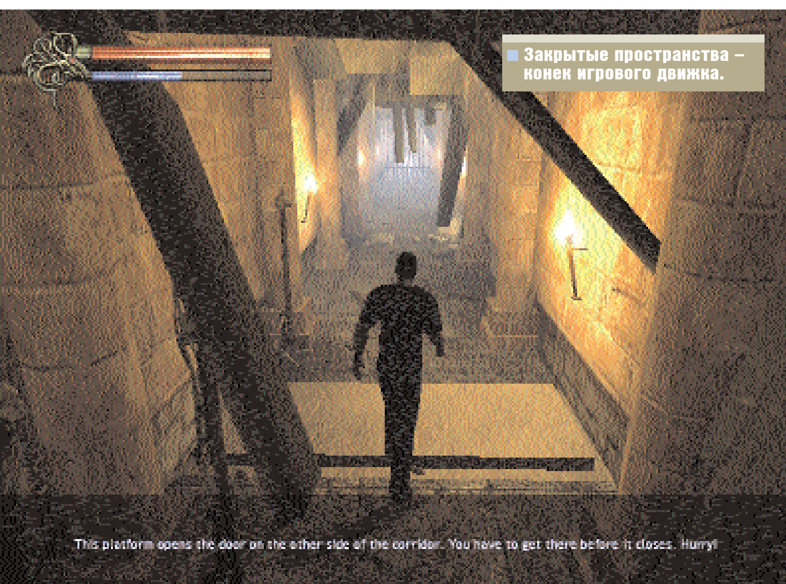
1 очень непослушная камера, мешающая жить



КСТАТИ ГОВОРЯ

Изначально завязка была иной. Никакой пропажи брата, никаких археологических раскопок. К таинственным событиям в одном из восточноевропейских городов игра подводила сообщением местного священника о невиданных ранее чудесах. Делегация от папы Римского в нашем лице прибыла на место. Но вместо попа наш герой нашел только изуродованный труп бедняги со следами зубов неземного существа. Осознав, что дело тут нечисто, он пустился в расследование таинственного происшествия. От конечного варианта не слишком отличается. Разве что история стала более приземленной, а дело приняло еще больший размах.





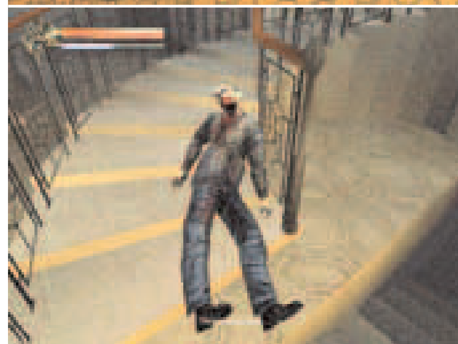
■ Закрытые пространства – конек игрового движка.

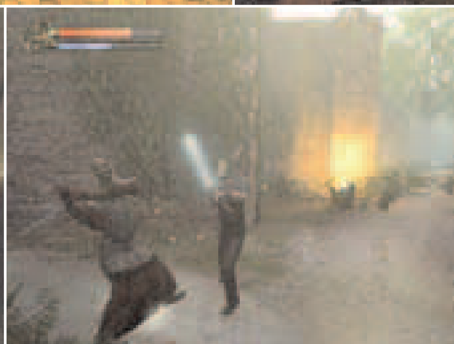


■ «Что же здесь произошло?»


Очень странно...

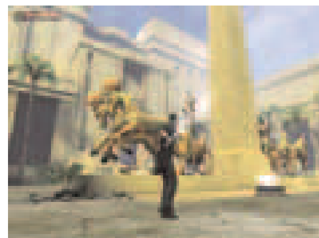

Перевоплощение в демона происходит за считанные мгновенья.







ДОРОГА В АД


По ходу игры главного героя заносит в самые разные места и эпохи. По пути к Главному Боссу ты истребишь всех проникших к нам тварей и побываешь в Древнем Египте, Средневековье и других интересных для каждого уважающего себя туриста местах.

щества невиданной силы, способного сокрушать бесчисленные легионы врагов. Пребывать в таком состоянии получится ограниченное время, за которое, кровь из носа, придется решить проблемы с оппонентами. Доля шарма в этой оригинальной игровой особенности есть, но реализация подкачала.

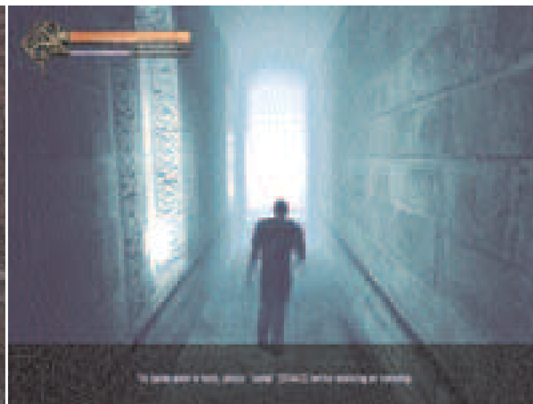
БУДЬ В ФОРМЕ

Наш герой не способен на акробатические трюки а-ля ***Prince of Persia***, но в состоянии перепрыгнуть обрыв и зацепиться за край платформы. *«Нечеловеческая акробатика – это не по нашей части, в Shade все предельно реалистично»*, – говорили перед релизом разработчики. Что в итоге? В итоге – та же Sands of Time, только без свойственной Принцу грации, легкости и эффектности в движениях. В соответствии со способностями героя строится и архитектура уровней. То есть, если ты чувствуешь, что до той платформы тебе не допрыгнуть, а, спрыгнув с этой, ты разобьешься, то, скорее всего, так и есть. И надо искать другое решение. Хотя в подавляющем большинстве случаев все прямолинейно, а местами даже твердолобо.

Движок проекта, прямо скажу, оставляет желать много лучшего. Слабым звеном игры его не назовешь, но это только потому, что и все остальное заметно хромает на обе ноги. Разве что вот реализация света и тени местами выглядит довольно неплохо. Свет от слабого свечения факелов аккуратно падает во впадины выгравированного древнего наскального текста. Освещенные зоны вокруг источников света – не просто желтые круги, а правильные световые пятна, динамически изменяющиеся в зависимости от поведения пламени. Не

Shade играет на человеческих инстинктах, заставляя игрока поначалу осторожничать, а не бежать навстречу неизведанному











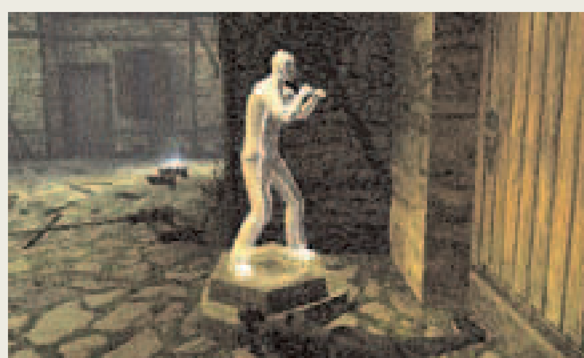
Куда только не занесет нас по ходу игры.

Deadly Shadows, но для проекта, не претендующего на лавры венценосного хита, очень даже. Плюс ко всему, внезапно появляющиеся из темноты объекты правильно дополняют атмосферу, хоть и выглядит это порой не очень реалистично.

О камере снова приходится говорить с негативным оттенком. Дело в том, что она находится в свободном полете вокруг героя. Если в горизонтальной плоскости на нее еще можно найти управу, то в вертикальной даже не пытайся, все равно она сделает все по-своему.

КАЖДЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН ЗНАТЬ,

что: 1. Демоническая энергия, как я уже говорил, не бесконечна. Чтобы пополнить ее запас, ты должен искать золотые слезы, разбросанные по уровням. Ведь прибегать к перевоплощению приходится довольно часто, и не только в случаях большого количества врагов, но и когда требуется, к примеру, сдвинуть тяжелый ящик. 2. Пополнение здоровья здесь происходит с помощью меча и магических объектов, валяющихся на земле (на манер собирания энергии на отмотку времени в *Prince of Persia: Sands of Time*). 3. Сохраняться в игре можно не на каждом ходу, а в строго определенных местах. При удачном сейве «чек-пойнт» принимает вид статуи в виде главного героя.



В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

Постоянное неведение, что нас ждет впереди, туман, то и дело окутывающий все вокруг, и вечно преследующая тьма играют на человеческих инстинктах, заставляя игрока осторожничать, а не нестись стремглав навстречу неизведанному. Но это только поначалу, когда все происходящее действительно настораживает. После того, как игра дает почувствовать вкус крови и ощутить свое превосходство, страх улетучивается. В любом случае осторожность здесь ни к чему: как бы ты ни был аккуратен, это не stealth-action, и порождения Тьмы тебя все равно отыщут и постараются убить. Твари, которые пытаются в Shade противостоять игроку, самые разные – от скелетов, не представляющих большой опасности, до огромных пауков и созданий, похожих на людей, но с собачьей головой. Все абсолютно отличаются редкостной тупостью, некоторые из них, правда, представляют угрозу, но исключительно в силу своих разрушительных способностей, а никак не интеллекта.

Игра не отталкивает уродливостью, с которой нельзя было бы смириться, игровой процесс вполне вменяем, а управление привычно. Да и некоторые идеи, несмотря на свою неважную реализацию, весьма неплохи. Но все это настолько обычно, без изюминки, уныло и непривлекательно, что играть становится невыносимо скучно и неинтересно. Игра даже имеет несколько вариантов концовки. Но, поверьте, нужно перебороть себя, чтобы увидеть хотя бы один из них.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.3

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0
+ Бегаем, прыгаем, размахиваем мечом. Минут 30 играть можно.
– Унылые бои. Унылые головоломки. Игра нагоняет тоску.

ГРАФИКА 7.0
+ Местами картинка радует. Неплохая реализация света и тени.
– Детализация монстров и героя оставляют желать лучшего.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Музыка не мешает. Звуки адекватны происходящему.
– Перворазрядной озвучку точно не назовешь.

ДИЗАЙН 5.0
+ Перевоплощение в демона – по существу, единственная находка.
– Проблемы с камерой. Дизайн уровней не впечатляет.

УДОБСТВО 8.0
+ Управление стандартно и легко в освоении для новичка.
– Серьезных недостатков обнаружено не было.

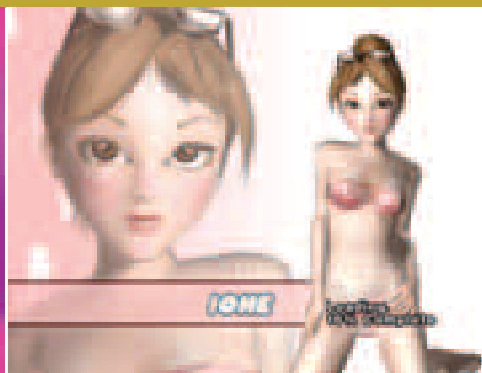
ИТОГО
Играть в *Shade* можно, но с трудом. Остается уповать на локализацию «1С».

5.0

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

АРКАДИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ





Загрузочные скрины зачастую откровенней, нежели сама игра.



Сможешь победить ее на батуте?

ЖАНР ИГРЫ	Action Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	VU Games
РАЗРАБОТЧИК	Sierra
ПОЙДЕТ	Процессор PII600, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIII1000, 512Mb RAM, 3D- ускоритель(64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.larry8.com

ПРОХОЖДЕНИЕ И СОВЕТЫ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
1 (17), январь 2005

Текст: Михаил Панюшкин

Сколько бы компании ни выпускали новых игр, все равно, чаще всего их вспоминают за старые заслуги. Посему при упоминании имени Sierra перво-наперво вспоминаются не новые релизы, а разнообразные дела минувших дней, вроде *Quest For Glory*, *Space Quest* или *King's Quest*. Но великолепная серия квестов от легендарной компании, разумеется, не была бы полной без народного любимца, Larry. Отдохнув порядка четырех лет после выпуска последней ипостаси (*Larry 7: Love for Sail*) вышеупомянутого сериала, легендарная контора сподобилась выдать на-гора очередную, восьмую часть.

«Ларри? Неужели тот самый? Очаровашка, поражавший всех в самое мммм... сердце, на протяжении семи серий не сбавлявший оборотов, неужели он снова напялил свой полиэстеровый (но зато безупречно выглядящий) костюмчик и отправился на поиски приключений? Ура!», – так воскликнет любой поклонник замечательной серии квестов от Sierra. И будет, к сожалению, в корне неправ.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Увы, прошли уже годы старичка Лафера. Не появится он на экранах наших мониторов. То есть появится, разумеется, но не в роли главного героя. Вахту на посту сторожа вселенского расколбаса принял его племянничек, Ларри Лавадж, а дядюшка будет изредка помогать бесполезными советами. Впрочем, не сказать, чтобы суть от этого изменилась. Типаж персонажа абсолютно тот же, снова и снова мы отправляемся в путь за новыми впечатлениями, за женским вниманием, за сложными загадками... Стоп. Сложными загадками?

А вот здесь наивного любителя виртуальной клубнички ждет глобальный облом. Не будет никаких интеллектуальных задачек. Вообще. Потому как сегодня это не модно. Аркадирование реальности идет полным ходом. Падайте в обморок, несчастные почитатели Ларри, готовьте прикиды для безвременно усопших, небесные интенданты, ибо полностью сменившаяся концепция подразумевает теперь не вдумчивое решение задач, а непрерывное кнопкожательство и мышкодрыжество. Примеры? Пожалуйста.

Вот, например, в разговоре уже нет необходимости выбирать самый лучший из ответов. Надо всего-навсего победить в мини-игре, суть которой – провести фигурку сперматозоида так, чтобы поменьше натыкаться на красные значки и хватать только зеленые. От того, какого типа значки мы «съедаем», зави-

Розу фальшивую да усы накладные прикупить надо, а стоит все это удовольствие тридцать пять долларов



О КОМПАНИИ

■ В 1979 году Роберте Вильямс (Roberta Williams) надоело играть. Вместе с мужем она создает *Mystery House*. Работа шла ночи напролет, а в 1984 году компания стояла на краю гибели, но выпуск *King's Quest* спас ее. А потом игры посыпались как из рога изобилия. Жизнь наладилась.



сит и то, что наш подопечный будет нести. Если много красненьких значков с недовольным ртом – будет стесняться и раздражаться, флажки – будет долго разглагольствовать о футболе, а если зелененькую улыбающуюся мордочку, то герой наш начнет шутить. Есть еще всяческие дополнительные фичи. Например, поймав красненький фотоаппаратик, мы будем вознаграждены круууупным планом собеседницы.

А еще, чтобы завоевать внимание девиц, необходимо выиграть у них в определенную игру. Например, закинуть монетки в стаканчик, швыряя звенящие кругляшки об стол. Отвел мышку назад, затем дернул вперед. Если у тебя получилось закинуть денежку, то соперница выпивает немного пива. Промахиваешься – не выпивает. Проигравшим считается тот, кто упился до чертиков. Или, например, надо «перепрыгать» девицу в соревновании на батуте – нажимая определенную комбинацию клавиш. Кричит она «вверх-вниз, вправо-вправо». А ты должен повторить. Сплошь упражнения на реакцию.

А кроме них нет, увы, ничего. Разработчики бережно хранят нас от перенапряжения мозга. Как только появляется малейший намек на загадку, нам сразу преподносят вариант решения. Например, нужно дать одной из девиц бутылку коньяка. Нет бы, дать возможность

ФАКТЫ

25 локаций, которые можно исследовать

90 000 слов в разнообразнейших диалогах

12 типов мини-игр, это на самом деле мало

15 девиц, с которыми можно взаимодействовать

4 аксессуара можно купить для каждого из костюмов

5 долларов Ларри получает за смешивание коктейля



ЛАРРИНА ОБИТЕЛЬ

Студенческое общежитие, в котором разворачиваются действия игры, – мечта любого учащегося. Тут тебе и отдельные номера, и множество автоматов для продажи кофе и пива. Я уж не говорю об обширных холлах, в которых тусуются очаровательные студентки. Но есть и плохие новости – например, в обиталище не работают лифты. Но это еще полбеды. Еще в общаге не работают... Туалеты. А Ларри, надо сказать, за время игры потребляет много пива. Посему зачастую приходится творить безобразия прямо на улице. Все равно все кругом загажено и бутылки по полу валяются.





■ А вот и первый объект обольщения!



■ Дочка декана. Будь с ней поосторожней!


Батут – одна из самых сложных миниигр.



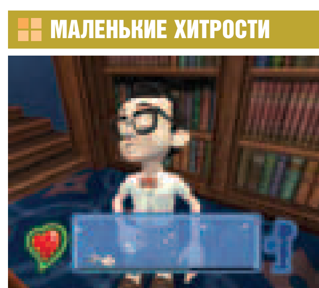
Если бы еще загрузочных скринов не было так мало...







МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ



Чтобы уменьшить уровень опьянения, не уменьшая при этом уверенности в себе, можно простонапросто купить себе кофе в автомате. Впрочем, максимального уровня тоже стоит достичь – весьма и весьма забавно.

игроку самому подумать, где такое счастье раздобыть... Ни за что! На экране сразу появляется подсказка «а бутылку коньяку я видел у дворника». Идешь к нему, выигрываешь соревнования по танцам (для этого, как и на батуте, надо вовремя нажимать на кнопочки вправо-влево-вверх-вниз) и, собственно говоря, все...
А самое ужасное во всех этих мини-играх, так это их количество. Их очень мало. И посему очень скоро они начинают повторяться. Вначале проходить даже интересно. Проверяешь реакцию, как никак. Но вот ты уже десятый раз закидываешь монетки в стаканчик, девица в десятый раз раздевается, а ты знаешь, что еще четыре раза нужно победить, чтобы набрать двадцать долларов, ибо для того, чтобы еще одну девицу соблазнить, нужно перед ней предстать в новом костюме, а для этого костюма еще галстук, розу фальшивую, да усы накладные прикупить надо, а стоит все это удовольствие в совокупности тридцать пять долларов, прости господи.

ДА О ЧЕМ ТУТ ВООБЩЕ ГОВОРИТЬ?

Есть еще графика. Красивая, ничего не скажешь, особенно если разрешение повыше поставить. Но есть у нее небольшой недостаток – уровни миниатюрные, а загрузка между ними долгая. А между уровнями бегать приходится часто, причем зачастую, чтобы пробежаться от одного необходимого места к другому, нужно преодолеть аж четыре загрузочных экрана, вот и превращается двадцатисекундный пробег в трехминутный.
А еще такой зверь, как сюжет, присутствует. Тут совсем все просто – приехал молодой Ларри и увидел рекламу нового реалити-шоу Swingles. «Вот и кратчайший путь к деви-

Аркадирование реальности идет полным ходом. Падайте в обморок, несчастные почитатели Ларри









Общение со студентками – скучно и безрезультатно.



Говоришь им пошлости, а они отшивают. Красота!

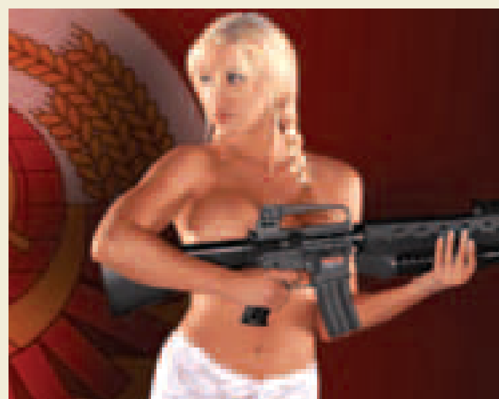
цам!», – подумал он. А для того, чтобы доказать свои способности и показать, что для шоу он пригоден, приходится несчастному Лаваджу скитаться по кампусу студенческому, соблазнять студенток и преподавательниц и их знаки внимания приносить ведущей шоу. Соблазнил два объекта, отнес то, что от них осталось. Затем выполнил еще одну тупую мини-игру. И занудный диктор тебе разрекламирует еще трех девиц и новые открывающиеся уровни.

Надо сказать, что, кроме знаков внимания, практически ничего наш подопечный не получает. Вечно ему не везет. Один объект воздыхания говорит, что Лари, дескать, не обрезан, у второго родственники безумные и от него лучше подальше держаться, а третий русской шпионкой оказывается, улетает в синее небо, да там и взрывается. Невезуха, что и говорить.

Впечатление от игры странное. Вроде все при ней, и красота неописуемая, и юмор даже присутствует (множество прикольных фразочек, основанных на игре слов). Да только все не в коня корм. Красивые движения и хорошо прорисованные прелести ускользают от глаз – надо лупить по кнопкам, а то проиграешь. Интересные вещи, которые Ларри произносит в разговоре, тоже лишь слегка чиркают краем по сознанию, потому как некогда слушать, нужно сперматозоид по зеленым фишкам проводить! Хорошо, что хоть большинство игр можно пройти с помощью опции Wimp Out – при ее выборе нам автоматически присваивается выигрыш, вот только со счета списывается определенное количество special points, которые можно найти, оббежав все закоулки игрового мира и понажимав во всех активных точках на enter. Разновидность пиксел-хантинга.

ГЛАВНЫЕ РЕСУРСЫ

В игре наибольшую важность приобретают два ресурса – деньги и уверенность в себе. И первое, и второе можно заработать, долго и занудно играя в мини-игры. Но есть и другие способы. Чтобы легко и непринужденно отыскать побольше денег, достаточно побегать по кампусу и порыскать в потайных уголках, в смысле, понажимать в них “enter”. Если повезет, Ларри найдет что-нибудь полезное, деньги или секретные токены. Последние нужны для того, чтобы покупать дополнительные бонусы, например, более откровенные загрузочные скрины, а также для того, чтобы продвигаться вперед по игре в случае «затыков». Ну а чтобы быть уверенным в себе, надо просто допускать меньше ошибок при общении с девицами!



СКАЖЕМ РЕШИТЕЛЬНОЕ ФИ!

Кроме как профанацией никак не назовешь. Где десятки загадок? Зачем нам эта аркадная нудятина? Все рисованные прелести, присутствующие в игре, – слабое вознаграждение за подобные мучения. Тем более что при желании их можно получить гораздо более простым способом.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0

+ Забавные мини-игры сначала воспринимаются очень и очень неплохо.
– Но после того как сыграешь в них двадцатый раз, начинает тошнить.

ГРАФИКА 9.0

+ Очень качественная мультяшно-яркая графика, почти не тормозит.
– Время загрузки локаций чудовищно, а сами они чрезвычайно малы.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

+ Приятные ненавязчивые мелодии, выразительные голоса Ларри и девиц.
– Диалоги иногда не очень хорошо «склеены» на стыках тем – очень заметно.

ДИЗАЙН 10.0

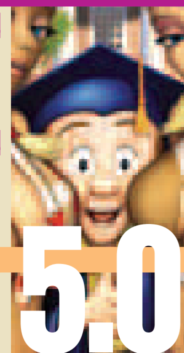
+ Просто нет слов, прекрасно нарисованные девицы, яркие бэкграунды.
– Ну нету недостатков в дизайне, он приятен и разнообразен – просто супер.

УДОБСТВО 8.0

+ Очень удобное управление. Качественно и просто, всем бы так.
– Загрузка сейвов не очень удобна, для управления желателен геймпад.

ИТОГО

Это провал и профанация идеи. Пустышка в яркой обертке. Игрушка-на-час...



5.0

MASHED (ВДРЕБЕЗГИ)

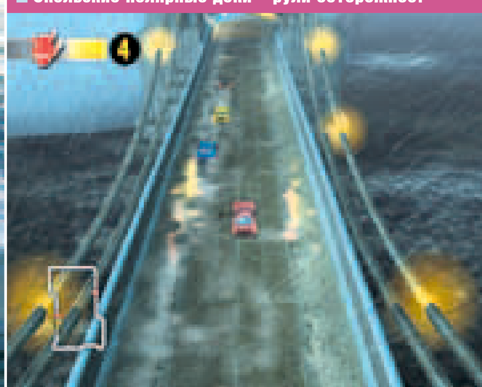
РАЗБЕЙ ЭТО



Текст: Михаил Панюшкин



Скользкие полярные доки – рули осторожнее!



Особенно красивы отражения фонарей в лужах.

ЖАНР ИГРЫ	Аркадные гонки
ИЗДАТЕЛЬ	Empire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Supersonic Software
ПОЙДЕТ	Процессор PII600, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIII1000, 512Mb RAM, 3D- ускоритель(64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Четыре
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.getmashed.net

Каждому автолюбителю знакомо чувство бессилия, появляющееся при путешествии по подмосковным или, упаси Боже, московским дорогам. Десятки лошадей, заключенные под капотом железного коня, простаивают. Кажется, что ты двигаешься вперед исключительно за счет энергии, вырабатываемой переключением скоростей. Жутко хочется втопить газ до упора и мчаться по осевой подобно ветру. Но запрудившие дорожное полотно машины не дают свершиться мечте. И, увы, в будущем эта ситуация не изменится, потому как количество дорог кардинально не увеличится, а вот количество людей, эти дороги использующих... Мда.

Ну да не будем о грустном. Сложившееся положение вещей, похоже, немало волнует не только нас, но и ребят из компании Empire Interactive. И они создали игру, которая позволяет в полной мере получить моральную компенсацию за все. Нет, это не очередной раллийный симулятор, это даже не виртуальная «Формула-1». Все на порядок брутальнее и, одновременно, ближе духовно. В игре Mashed мы будем уничтожать тех, кто встает на нашем пути. Let's Rock!

РУБИ, КОЛИ, ХВАТАЙ!

Идеология не изменилась еще со времен навечно вошедшей в анналы мирового игростроения Destruction Derby. Если копать глубже, то она восходит к таким древностям, как Micro Machines. Смысл прост до невозможного – нужно подобно бешенному мамонту рваться вперед, срывая бивнями все на пути. Главное – прийти первым либо путем банального обгона, либо уничтожив противников как класс. Любой из вариантов ведет к победе. Средств для этого немало – тут тебе и многочисленные подлянки типа бочек с маслом, которое в нужный момент можно вылить под колеса догоняющим, и пулеметы-ракеты, чтобы вырвавшиеся вперед не зевали. Все это богатство разбросано в хаотичном порядке по трассе в виде бонусов, которые нужно подбирать.

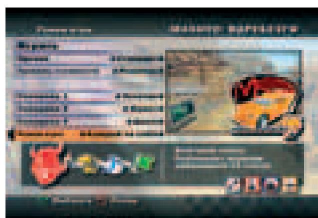
Разумеется, по традиционным аркадным традициям, соревноваться можно и в режиме Single Race и Championship. Кстати говоря, последний громкое название не оправдывает. Что такое чемпионат в большинстве автогоночных игр? Правильно, множество трасс, соревнование по очкам, пьедесталы почета в виде анимационных вставочек. Здесь же от идеи цепочки гонок отходят. Потому как это не динамично. Всего существует три версии чемпионата:

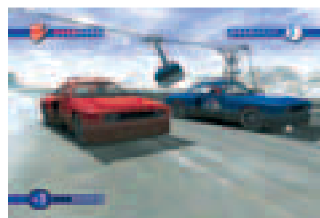
Очень хочется вытащить из багажника «Муху» и шарахнуть прямо под днище незадачливого гидроцефала

О КОМПАНИИ



Английская компания Supersonic Software была образована в далеком 1989 году, но по-настоящему прославилась лишь выпустив игру Micro Machines 2, которая моментально стала хитом. Сейчас команда озабочена возвращением былой славы, для чего пошла по проторенному пути – взяла лучшее из старенького и добавила новизны.





бронзовый, серебряный и золотой. И каждая из версий похожа скорее на отдельную гонку с заданием, после которой открываются дополнительные возможности (например, режим «погоняем на время» или capture the flag для нескольких пользователей). Задания эти, надо сказать, бывают достаточно разнообразными, тем не менее, они жестко удерживаются в рамках своего формата. Например, соревнование против команды из трех соперников (надо сказать, действуют они не особенно слаженно, разве что из пулеметов друг по другу не палят).

Чтобы победить, во всех гонках, кроме тех, на которых условия жестко прописаны в заданиях (скажем, обычные кольцевые гонки, в них нужно просто быть первым по истечении трех кругов), надо набрать определенное количество очков опережения. Для получения очков нужно просто-напросто выбраться за границы top-down экрана, а как ты это сделаешь, брутально уничтожив всех своих соперников или просто показав чудеса скорости, абсолютно без разницы. Тот, кто вырвался, получает плюс очко (одно, два, три – в зависимости от количества участвующих), а проигравшие эти очки теряют.

ДАЕШЬ СКОРОСТЬ!

Ну да хватит все о грустном и непонятном. Поговорим лучше о графике. Так вот, тема сия для игры достаточно щекотлива. Как и для всякого кроссплатформенного монстра (Mashed вышла еще для Xbox и PS2), при адаптации ребята, похоже, отдыхали, и никаких нормальных моделей машинок, равно как и моделей трасс, нас не ожидает. Целлулоидное небо нависает над стандартными серо-буро-козявчатыми трассами, по которым рвутся вперед малополи-

ФАКТЫ

13 различных трасс: от Египта до Арктики, и везде происходит rush

9 видов высокотехнологичного оружия – хватай, стреляй, побеждай

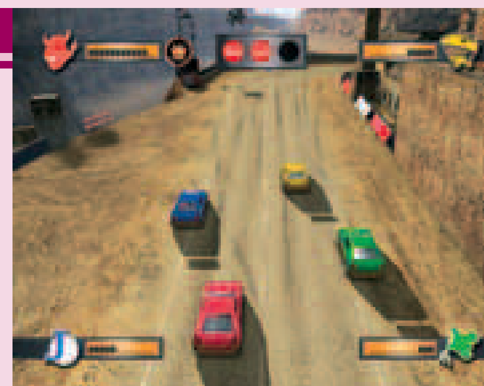
4 человека в многопользовательской игре, тесно – ну и пусть

4 режима многопользовательской игры, среди них – CTF



ВОТ И ПООБЩАЛИСЬ

Управление в Mashed стандартное – газ, тормоз, вправо, влево. Казалось бы, чего еще можно ожидать. Но существует еще кнопочка «оскорбить». Для получения большей степени морального удовлетворения ее, безусловно, необходимо использовать чаще. На переводе этой части игры озвучивавшие явно отрывались, замечательно эмоциональные «нажми на газ, говорят, помогает!» и тому подобные возгласы чрезвычайно веселят. А соперники – это просто чудо, а не соперники. У каждого из них свое собственное амплуа. Среди них есть и брутальный садомазохист («Получи, имбецил! Гидроцефал! Толкай меня, да, толкай меня сильнее!»), и взбалмошная феминистка («А ну пропусти даму!»), и нытик-интеллигент («Не бейте меня! Я хороший!»). Перечислять можно бесконечно, но будь уверен, скучать не придется. Вот если бы только они не зацикливались столь быстро, ибо новизна ощущений пропадает минут через двадцать игры. А жаль.





А уж квадратные дома и пикселястые тени - это просто наше все.



Модель машины блестит, но текстур, на мой взгляд, маловато.


Жми спусковой крючок, палач, скорей, путь в ад, поверь, совсем недалек.


Вот так и гоняемся, под целлулоидным небом да по пластиковой земле...

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ



Зачастую обогнать компьютерных персонажей бывает сложно – иногда они следуют траектории как приклеенные. В таком случае наилучшим выходом является просто-напросто столкнуть машину соперника с края дороги или выписать ей из мощной пушки в борт. А в этом помогут всевозможные бонусы, особенно minigun или разновидности ракетниц. Любо-дорого смотреть (и слушать, см. врезку), как соперник с подпаленным хвостом летит в пропасть.





ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.0

гональные монстрообразные машины. Дождь, рассекающий экран тонкими черточками однопиксельных линий. Похвалить можно, разве что, красивые отражения цветных огней в лужах на асфальте – действительно впечатляет! Впрочем, несмотря на все расписанные ужасы, непосредственно процессу игры это совершенно не мешает. И вот почему. В пылу сражения совершенно нет времени вертеть головой по сторонам и любоваться окружающими красотами. Так что, графика свое назначение (адекватно отображать) полностью выполняет. И, что самое главное, не тормозит.

Ложку дегтя в бочку меда добавляет и AI соперников. Сказать, что они тупые, значит не сказать ничего. Особенно это заметно в режиме, когда они вынуждены взаимодействовать друг с другом. Они постоянно вылетают с трассы, а уж если ты подобрался сзади с пулеметом, то они не предпримут никаких действий для того, чтобы избавиться от нежелательного соседства. А с другой стороны, ну и черт с ним, с этим искусственным идиотом. Игра-то предназначена, прежде всего, для многопользовательских сражений – аж четыре возможных игрока. И должен сказать, что именно в таком вот виде Mashed раскрывает себя полностью. Уже сражение двух игроков поднимает уровень адреналина в крови, а уж четверо сражающихся одновременно должны и вовсе сойти с ума от экстаза (или набить друг другу морды).

ДЛЯ ТЕХ, КТО...

Любителям скорости и беспощадных аркадных сражений посвящается. Концентрированное консольное удовольствие в полной мере раскрывается в игре. И если тебя не смущает серенькая графика и не очень интеллектуальный компьютерный соперник (читай: собираешься играть с другом), то это игра как раз для тебя. А любители эстетики пусть остаются в хвосте. Пыль глотать.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Бей! Стреляй! Обгоняй! Побеждай! Оскорбляй! Нажимай на газ! Вауууу!
− Интересно, в основном, при игре против живого соперника. AI suxx! Давить!

ГРАФИКА 5.0

+ Она быстрая, адекватная и не тормозит. А что еще нужно в аркаде?
− Если присмотреться, выглядит она бедно. Но ты не присматривайся...

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ На звуковое сопровождение попросту не обращаешь внимания. Игра затягивает...
− Отрицательная черта в данной ситуации – это полное отсутствие плюсов.

ДИЗАЙН 6.0

+ Множество трасс от кольца до «черт-ногу-сломит», машинки красивые.
− Трассы зачастую нарисованы «от фонаря», в них маловато деталей.

ИНТЕРФЕЙС: 8.0

+ Вперед-назад-вправо-влево – что еще нужно в такой игре? Главное – просто!
− Не помешала бы кнопочка «handbrake», но это уже скорее пижонство.

ИТОГО

Здесь главное – адреналин. А для четверых вообще идеальное времяпрепровождение.



6.5

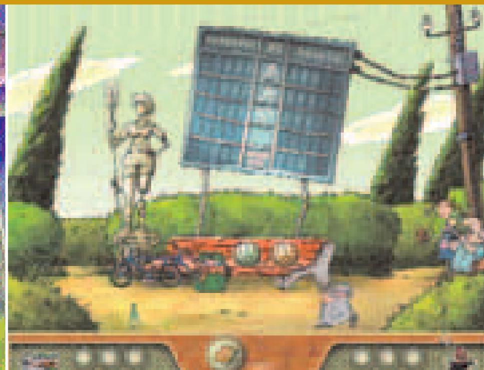


БРАТЬЯ ПИЛОТЫ. ОЛИМПИАДА

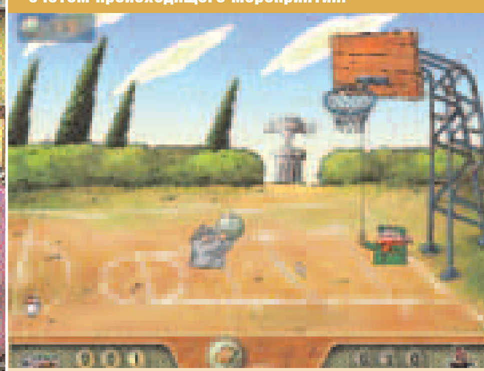
ПОДЪЕМ С ТОЛЧКА



Текст: Константин Инин



При желании можно ознакомиться с общим счетом происходящего мероприятия.



Слаженность движений парочки придурков – несомненый ключ к успеху.

ЖАНР ИГРЫ	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Pipe Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 500 MHz, 64 Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 900 MHzб 128 Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.games.1c.ru/pilots

«Это совершенно обычная игра, но это – *«Пилоты»*, – говорю я сам себе. «И что это меняет?» – сам же себе и возражаю. Я нахожусь в сложном положении: на экране Пилоты прыгают с шестом, плавают с мегафоном и боксируют перчатками, надетыми на длинные палки. Об этом надо что-то написать. Ответственность задачи повышается тем обстоятельством, что это не прощальная судорога сериала: «Пилотов» еще будет, и не однажды. Нам с ними жить и жить. Потому и разговариваю я сам с собой, пытаясь понять: почему эти персонажи не только живы, но и приступили к освоению новых жанров.

ПРЫЖКИ С СЕДЬМОМ

Названия главок я нагло стащу из старого нерусского юмористического журнала, потому что должно же быть в этом тексте что-нибудь смешное.

Итак, в жизни Бердичева появилось место для аркады. Подсадивший всех соперников на толчок Карбофос будет объявлен победителем олимпийских игр, если Пилоты не обыграют его по сумме баллов. Дисциплины весьма разнообразны: в чем разработчиков точно не упрекнешь, так это в несерьезном подходе к вопросу «объема» игры. Прыжки, поединки, плавание, легкая и тяжелая атлетика – двадцать почти что разных аркад, объединенных в десять групп. Обыграться.

Думаю, стоит пояснить, о каких аркадах идет речь. Вот, допустим, прыжки в длину. Коллега разбегается и взлетает; взлет происходит точно по нашей команде. Если кнопка мышки нажимается именно в тот момент, когда коллега приземляется, следующий полет получается еще более продолжительным. Пять попыток и необходимость набрать больше, чем результат Карбофоса, – по сумме очков, полученных за каждую попытку. Результат Карбофоса – вещь фиксированная, определяющая уровень сложности.

Вот другая аркада: по звонку будильника спортсмены начинают бег по дорожке с барьерами. От наших – вновь Коллега; Шеф бежит за ним и выстрелами из пугача дает команду прыгать (команду Шефу отдаем мы той же левой кнопкой). За каждое успешно преодоленное препятствие начисляются очки; количество препятствий, сбитых Карбофосом, определяется уровнем сложности.

Третья аркада: Шеф орет из матюгальника на гребущего Коллегу. Здесь главное нажать кнопку в нужной фазе движения Коллеги, чтобы у того сжались нужные мышцы. При достижении гармонии происходит продвижение вперед. Результат – производная от затраченного времени.

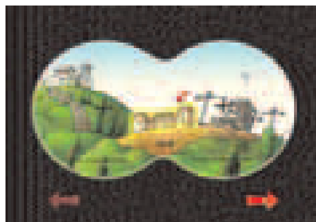
Ну и, скажем, прыжки в высоту. Коллега идет вперед, Шеф

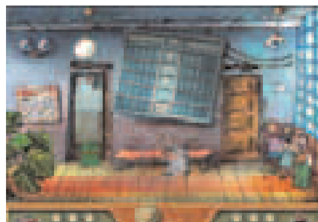
Здесь главное нажать кнопку в нужной фазе движения Коллеги – чтобы у того сжались нужные мышцы

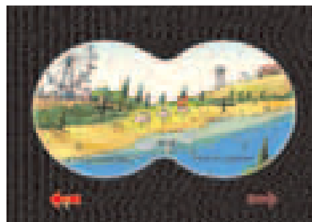


О КОМПАНИИ

Pipe Studio на данный момент занимается крайностями: совершенно концептуальная *«Полная труба»*, совершенно народные *«Пилоты»*. При таком разбросе трудно предсказывать, куда команду занесет дальше, но тенденция увеличивать качество продукта радует.







выжидает, потом нагоняет Коллегу, прыгает ему на голову и с нее – через планку. Количество неудач ограничено, задача – взять высоту. Как вычисляется высота, взятая Карбофосом, думаю, вы догадываетесь.

ПОДЛЕДНОЕ ВЫПИЛИВАНИЕ

В чем разработчиков действительно нельзя упрекнуть, так это в недостаточном разнообразии уровней. Я перечислил четыре разные, в общем-то, аркадные механики, и с ходу могу вспомнить еще четыре. Ничего похожего на «поменяли декорации – и по новой» здесь нет: большинство дисциплин вполне самобытны и оригинальны. Всегда с помощью мышки и только мышки, но почти каждый раз – новый подход и новая динамика. При таком количестве «уровней» задача действительно непроста, и подход вызывает настоящее уважение.

Все весьма неплохо и с балансом. Пусть уровней сложности – три, и очки, которые набирает Карбофос, почти всегда фиксированы, доработки самих уровней делают отличие существенным и очень правильным. Действительно легкий нижний уровень. Действительно доступный, но не расслабленный средний. Действительно очень сложный – но проходимый – высокий. Очень достойно.

Качественно отработали все те, кто занимался визуальной частью. Совершенно неоднозначные персонажи «Пилоты», далеко не всегда попадающие в удачную среду, здесь выглядят совершенно адекватно. Такая аркадка и аркадка. С фирменным стилем.

Весьма неплохой список «в чем нельзя упрекнуть разработчиков». Жаль, не сто процентов – но все же и не слезы. От «Пилотов» я ждал меньшего.

СТОКЛЕТОЧНЫЕ ЖМУРКИ

Теперь о «жаль, не сто процентов». Сделав достойный геймплей, разработчики традиционно не оформили его... никак. Игра одноразова что твой шприц. Ну, разве что на более высоком уровне пройти. Отыграл зону за зоной, посмотрел мультик, все. Не о том даже речь, чтобы добавить в геймплей что-то, что мотивировало бы играть дальше – нет! Даже если ты просто хочешь поиграть в этот геймплей, тебе никто такой возможности не даст: какие бы то ни было режимы игры «вне кампании» просто отсутствуют. То, что является базисом офисной игры – а «Пилоты: Олимпиада» именно в эту нишу и попадают, – то, что давно эксплуатируется широко и профессионально, здесь отсутствует даже в минимальном виде. Хотите еще – начинайте сначала. Зоны, кроме первой, закрыты. Просто смешно.

ВЫШКА

Хорошее ядро и полное отсутствие подачи. Понятно, что серию «Пилоты» надо продолжать, – только давайте не будем рассказывать сами себе, что она уже существует.

Она возникает сейчас. Что слабо в «Пилотах» – у них нет поддержки сериала. Что хорошо – они сериал формируют. Я заканчиваю писать этот текст и начинаю устанавливать ***«Братьев Пилотов 3D: Дело об огородных вредителях»***. Это будет игра со знакомыми персонажами. Я слегка к ним привык. А привычка располагает к симпатии.

ФАКТЫ

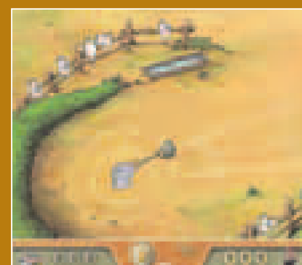
20 аркад – олимпийских дисциплин

10 игровых зон

3 журналиста, следующие за Братьями по пятам

2 место заняла российская сборная на последней олимпиаде

5 метров – дистанция штрафного броска в баскетболе





Мяч весело отскакивает от лысой башки и улетает в сторону противника.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Весьма приятный процесс – весьма ненавязчивый и увлекательный.
– Слабых уровней подавляющее меньшинство, но они все же встречаются.

ГРАФИКА 7.0
+ Аниматоры молодцы: эти Пилоты выглядят персонажами, а не напоминанием.
– Неровности и шероховатости. Нет-нет, да и оторвется герой от фона.

ЗВУК И МУЗЫКА 3.0
+ Тот звук, который в игре есть, записан вполне качественно.
– Разработчики продолжают думать, что шесть отрывистых реплик – это звук.

ДИЗАЙН 5.0
+ В дизайне этой игры есть что-то от дизайна мультфильма о Колобках.
– В дизайне этой игры есть что-то от дизайна серии игр о Пилотах.

УДОБСТВО 7.0
+ Все очень адкеватно. Все через мышку, удобно, с подсказками.
– Все же в паре мест игра реагирует на клики крайне неожиданно.

ИТОГО

В это можно играть. К сожалению, в это нельзя играть вновь и вновь.



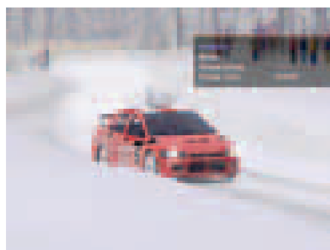
6.5

Текст: Даниил Леви

RICHARD BURNS RALLY



Жанр:	simulator
Разработчик:	Warthog
Издатель:	«Бука»
Количество CD:	три
Онлайн:	http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=20





В прошлом номере **«PC ИГР»** проект студии **Warthog** заслуженно завоевал почетное звание лучшей игры месяца. Самый хардкорный симулятор раллийных гонок, вышедший на пару месяцев раньше своего конкурента ***Colin McRae Rally 2005***, отныне можно приобрести в локализованном виде.

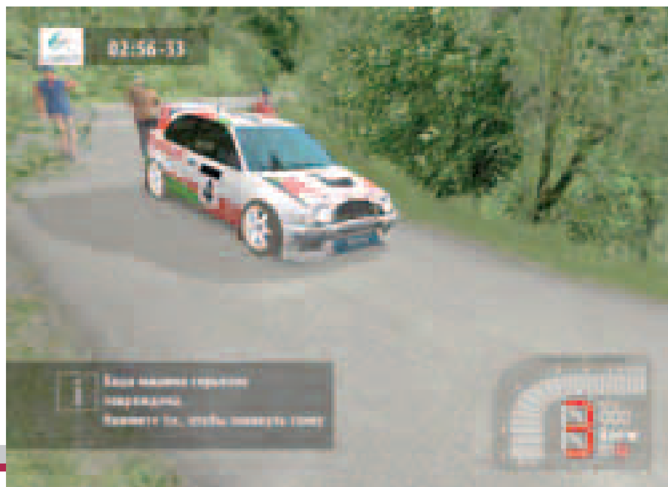
Игра продается в различной комплектации: три CD или один DVD. Покупая DVD Box (в нем может находиться как один DVD диск, так и три CD), ты получаешь печатную версию руководства пользователя, в котором помимо стандартных «Как установить?» и «Что делать в случае неполадок?» можно найти полезные советы по игре. Впрочем, школы вождения от **Ричарда Бернса** (Richard Burns) вполне достаточно для освоения азов управления настоящим раллийным автомобилем.

Сама локализация выполнена качественно. В переводе принимал участие **Валерий Богатырев**, профессиональный автогонщик. Правда, многие термины, с которыми хорошо знакомы лишь разбирающиеся в устройстве автомобиля люди, новичкам покажутся странными. По крайней мере, рядового пользователя такие фразы, как «Карты дифференциалов» и «Момент на дифференциале», способны если не напугать, то уж точно заставить выйти из меню настроек машины. И все же, версия от **«Буки»** однозначно заслуживает внимания всех поклонников жанра. Осталось только CMR локализовать...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Различная комплектация коробок с игрой, неплохой выбор актеров для озвучки, отлично подобранные шрифты.

– Некоторая техническая информация (в настройках автомобиля) окажется непонятной рядовому пользователю.

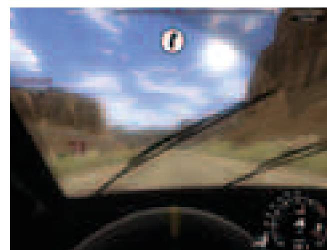


XPAND RALLY



Жанр:	simulator
Разработчик:	Techland
Издатель:	«1С»
Количество CD:	два
Онлайн:	http://games.1c.ru/xpand_rally/





Так уж получилось, что в «Витрине» этого номера мы рассказываем о двух раллийных симуляторах, выпущенных отечественными локализаторами за истекший месяц. И если переводом ***Richard Burns Rally*** занималась **«Бука»**, то за локализацию ***Xpand Rally*** отвечала фирма **«1С»**. На страницах январского номера ты сможешь найти полноценную рецензию на проект компании **Techland**, а потому мы постараемся сконцентрироваться лишь на качестве перевода, оставив описание игрового процесса для раздела рецензий.

Поскольку Xpand Rally не делает упора на настройку автомобиля, локализаторы не столкнулись с проблемой наиболее понятного перевода сложных терминов. Вся текстовая информация переведена вполне адекватно, подобранные шрифты отображаются правильно и трудностей при прочтении не вызывают. Однако без недостатков все же не обошлось. Почувствуешь ты их, а точнее услышишь, лишь во время заезда. Штурман, который, по идее, должен помогать пилоту проходить участки, в Xpand Rally выполняет прямо противоположную функцию. Если бы не графическое отображение типа следующего поворота или препятствия, соревнование для игрока превратилось бы в череду настоящих сюрпризов, потому что речь штурмана сложно воспринимать на слух. Пожалуй, это единственный серьезный недостаток перевода, который удалось обнаружить.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Наличие на диске редактора трасс и руководства по его использованию.

– Речь штурмана тяжело воспринимать на слух.



YETISPORTS. ПОЛНЫЙ ПИНГВИН

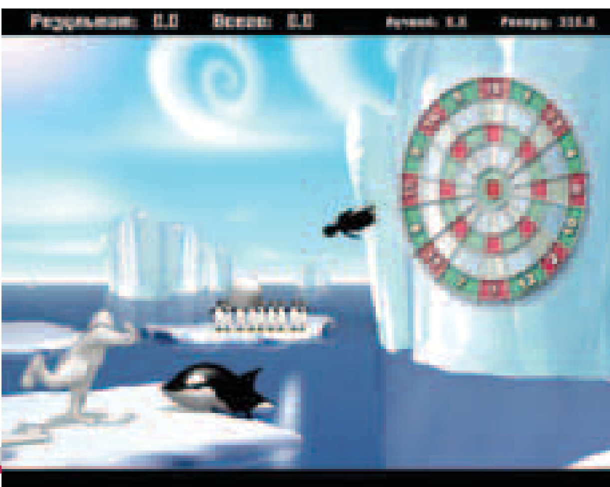
Жанр:	arcade
Разработчик:	Edelweiss Medienwerkstatt
Издатель:	«Руссобит-М»
Количество CD:	один
Онлайн:	http://www.yeti-games.com/

Кажется, у вечной ***Lines*** в номинации «лучшая офисная игра» теперь появился более чем опасный конкурент. Точнее говоря, появился он давно, но доступным в офлайне стал лишь сейчас благодаря локализации от компании **«Руссобит-М»**. Да-да, речь идет о полюбившейся серии игр ***Yetisports***, хорошо знакомой людям, проводящим много времени в сети. На диске ***«Yetisports. Полный Пингвин»*** представлены четыре разновидности этой аркады. В первых двух йети должен мощным ударом бейсбольной биты послать пингвина как можно дальше, а в третьей и четвертой – точным броском снежка заставить бедную птицу врезаться в центр мишени. Игра идеально подходит для установки на рабочий компьютер и коротких соревнований с коллегами во время затянувшегося обеда или перекура. Нужно же выяснить, кто лучше обучит шустрого пингвина искусству эффектного полета. Поскольку сама Yetisports занимает немного места, на диске можно найти несколько роликов и демоверсий других проектов «Руссобит-М». Ну, если совсем скучно станет.

Вскором времени, кстати, стоит ожидать и пополнения серии. Ведь, помимо представленных отечественным издателем, существует еще несколько аналогичных игр о «любезных взаимоотношениях» йети и пингвина. Но о них мы поговорим в следующих выпусках «Витрины».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Наличие на диске демоверсий и роликов, веселая озвучка персонажей.**
– **Подобранные шрифты выглядят несколько коряво.**

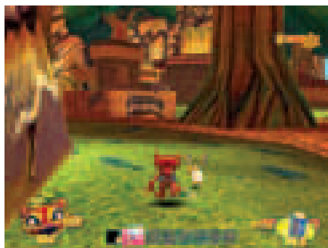


МЕХОВЫЕ КУЛАКИ



Жанр:	arcade
Разработчик:	Bizarre Creations
Издатель:	«Руссобит-М»
Количество CD:	один
Онлайн:	http://www.acclaim.com/games/furfighters/





Игра исключительно для тех детишек, кому показывать взрослые экшены еще рановато в силу возможного негативного воздействия на психику. Впрочем, и ***«Меховые кулаки»*** обладают рядом недостатков, которые, учитывая возраст целевой аудитории, становятся достаточно опасными. К примеру, игра так сильно пестрит яркими красками, что следует быть предельно осторожным, оставляя юное чадо наедине с ее героями. Все мы помним, к чему привел просмотр одного японского мультфильма детишками из разных стран. Мои глаза начали «просить пощады» уже после тридцати минут игры, а что будет с ребенком, которому за компьютером-то нельзя находиться больше часа в день? Еще один явный минус – речь персонажей. Точнее, ее полное отсутствие, потому что назвать внятной речью нечленораздельные звуки, которые издают местные создания, нельзя. Не дай Бог, и ребенок начнет так «разговаривать»... Тогда уже никакие игры не помогут. И хотя речь героев сопровождается русскими субтитрами, их чтение вызывает некоторые затруднения. А все дело в плохо подобранном шрифте. Жалко детей, которые будут пристально смотреть на экран, пытаясь понять, что же «сказал» треугольный Генерал Виго.

Вобщем, если все же решишься покупать «Меховые Кулаки» для ребенка, поиграй прежде сам. Так будет спокойнее.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Адекватный перевод.**

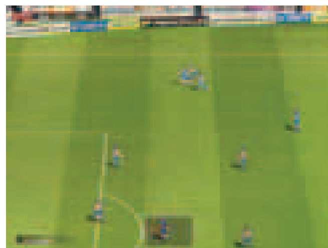
– **Отсутствие нормальной речи персонажей; плохо подобранные шрифты для субтитров.**

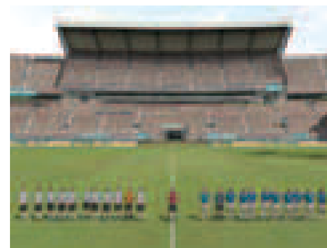


FIFA FOOTBALL 2005



Жанр:	sport
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель:	Soft Club
Количество CD:	два
Онлайн:	http://www.easports.com/games/fifa2005/home.jsp





К сожалению, за последние годы в нашей стране сформировалась тенденция частичного игнорирования игр от отечественных издателей, если последние распространяют свои проекты в DVD Box'ах. С серией ***FIFA***, по крайней мере, дела обстоят именно так. Однако, учитывая тот факт, что качественный интернет уверенно шагает по России семимильными шагами, актуальность таких изданий резко возрастает.

Итак, при покупке DVD Box с игрой ты получаешь, помимо установочных дисков, печатное руководство пользователя. Кроме общей информации там можно найти и несколько полезных советов по игре. Но главное отличие этого издания от пиратской продукции не в этом. Приобретя версию от фирмы **Soft Club**, ты получишь возможность свободно играть в интернете на серверах компании **Electronic Arts**. А это значит, что матчи с виртуальными футболистами со всего мира станут реальностью. Система **EA Online** позволяет участвовать в различных турнирах, зарабатывая рейтинговые очки, или же просто играть товарищеские матчи. Для тех, кто желает достичь по ***FIFA 2005*** каких-то высот в киберспорте, это просто необходимо. Без постоянных тренировок с лучшими игроками из других стран тут просто не обойтись.

Стоимость DVD Box'а в среднем составляет 22 доллара. Много это или мало – решать только тебе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Гарантия качества, возможность игры на серверах EA.**

– **Минусов обнаружить не удалось.**





WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Жанр:	RTS
Разработчик:	Relic Entertainment
Издатель:	«Руссобит-М»/Game Factory Interactive
Количество CD:	три

http://russobit-m.ru/rus/games/Warhammer_40000_Dawn_Of_War/



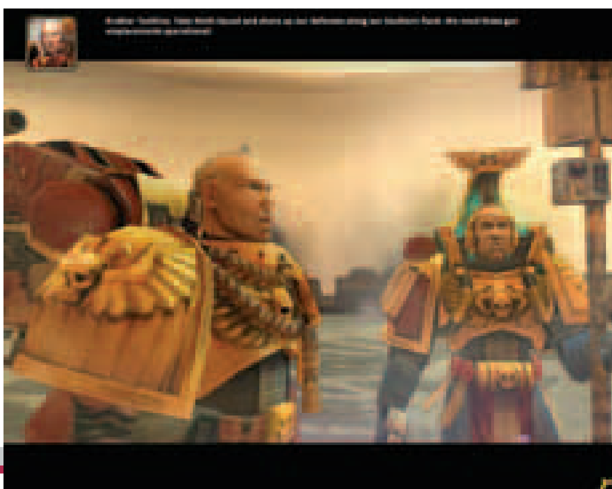


С проектом компании **Relic Entertainment** ты знаком не понаслышке и, наверняка, уже успел поиграть хотя бы в его демоверсию. Только не говори, что и от друзей не слышал. Если не забыл, в девятом и десятом номерах нашего журнала стратегии ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** было отведено приличное число полос. В октябрьском выпуске она даже была награждена золотым кулером, что удается далеко не всем. И что, кто-нибудь скажет, что не заслуженно? Не верь тому. Он врет. Одна из лучших стратегий 2004 года, созданная на основе известной вселенной, способна заворожить всякого любителя компьютерных игр. Такой войны давно не было. Это Игра с большой буквы, и как приятно, что проекты столь высокого уровня все чаще издаются в нашей стране, пусть и при сохранении языка оригинала. Пиратству, впрочем, как и пьянству, курению и прочей ерунде, – бой. Неработающих дисков не будет. Ведь за те же деньги ты можешь купить продукт, на который получаешь полноценную гарантию. Благодаря **«Руссобит-М»** сделать это стало проще. Надеемся, что и в будущем мы получим возможность покупать игры высокого уровня не на болванках, вполыхах «нарезанных» местным умельцем, а в приятной коробочке, с полной гарантией качества. Прогрессируем, однако.

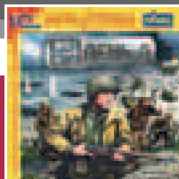
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Наличие гарантии; возможность игры по интернету.

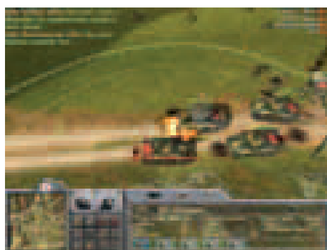
– Минусов обнаружить не удалось.

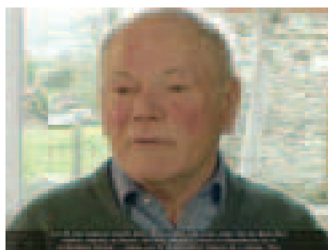


ДЕНЬ Д



Жанр:	RTS
Разработчик:	Digital Reality
Издатель:	«1С»/Nival Interactive
Количество CD:	два
Онлайн:	http://www.d-daygame.com/





Несмотря на обилие стратегий, посвященных событиям Второй мировой войны, на российский рынок продолжают поступать проекты, которые способны заинтересовать любителей жанра. ***«День Д»*** – игра от команды разработчиков **Digital Reality**, посвященная, как ты, наверное, уже догадался из названия, операциям союзных войск во Франции летом 1944 года.

Благодаря локализации от фирм **«1С»** и **Nival** ценность «Дня Д» заметно возросла. Это связано в первую очередь с отличными переводом и озвучкой (оригинальными остались лишь голоса юнитов) и, конечно же, с наличием полностью переведенного на русский язык раздела «Дополнительно». Туда вошли, помимо исчерпывающей информации о военных юнитах, воспоминания очевидцев тех страшных событий, сопровождаемые потрясающими архивными кадрами. Когда сама игра тебе надоест, или домочадцы начнут читать лекции типа «Опять весь день за своими бестолковыми игрушками сидишь!», запусти архивный ролик. Посмотри, мам, учусь! Шутки шутками, а данный раздел действительно оказывается едва ли не полезней и интересней всей игры. В общем, если после ***«В тылу врага»*** ты еще способен воспринимать какие-либо стратегии на эту тему, непременно попробуй «День Д». Если не понравится сам проект, что, откровенно говоря, маловероятно, получишь ценные исторические знания. А это ведь главное.

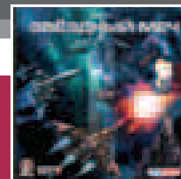
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Отличные перевод и озвучка архивных видеовставок; наличие на диске многофункционального редактора.**

– **Руководство к редактору не переведено.**

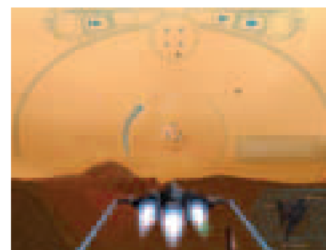


ЗВЕЗДНЫЙ МЕЧ



Жанр:	arcade
Разработчик:	Secret Sign
Издатель:	«Руссобит-М»
Количество CD:	один
Онлайн:	нет сайта





Вот ведь хорошо живется сценаристам фантастических игр – лежи кверху пузом, мечтай, записывай, что первое в голову придет. Придерживайся только намеченной руководителем проекта линии. Все, что рождено сознанием сценариста (больным или здоровым – тут уж у кого как), станет сюжетом игры. Вот и снова нам предлагают перенестись в неопределенное время в манящее будущее, которое, правда, ничего хорошего нам не принесло. Звездная война, понимаешь ли. Снова звездная война.

Впрочем, спешу развеять все негативные впечатления, рожденные в твоей голове после прочтения предыдущего абзаца. Сюжетец-то ***«Звездному мечу»*** вовсе не нужен. И, право, зачем аркаде сюжет? Ну да, отчертить положенную линию продвижения игрока придется в любом случае, но кто на это станет обращать хоть малейшее внимание? Аркада – на то и аркада, чтобы развлекать. А уж с этой обязанностью проект студии **Secret Sign** справиться способен. Весело, красочно, задорно, хоть и быстро приедается. В общем, идеальная игра для разгрузки после тяжелого рабочего дня.

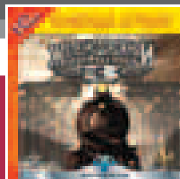
Работу локализаторов можно оценить на твердую четверку. С озвучкой справились хорошо, а вот шрифты подободрали явно не те. Да и руководство пользователя из приятного глазу .pdf-файла превратилось в серенький документ Word. Хотя весомым недостатком назвать сей факт нельзя, общее впечатление он несколько портит.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Хороший подбор актеров для озвуки; качественный перевод текстовой информации.**

– **Шрифты подобраны отвратительно. Пытаться что-то прочесть – себе дороже. Лучше слушай, просто слушай.**

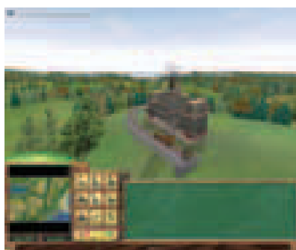




ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МАГНАТ 3

Жанр:	strategy
Разработчик:	PopTop Software
Издатель:	«1С» / «Логрус»
Количество CD	два
Онлайн:	http://games.1c.ru/rrt3/





И снова с нами продолжение знаменитой серии симуляторов железнодоржного магната ***Railroad Tycoon***. На сей раз в гости пожаловала локализованная версия третьей части знаменитого тайтла. И пусть с момента релиза прошло уже больше года. Для поклонников серии это не имеет никакого значения. Да и остальные, попробовав поиграть в русскую версию ***«Железнодорожного Магната 3»***, возможно, заново откроют для себя некоторые аспекты игры.

Версию от **«1С»** и **«Логрус»** можно назвать действительно качественной локализацией. Благодаря полному переводу отныне у тебя не возникнет никаких трудностей при изучении мира «Магната» и создании собственной железнодорожной сети. Прокладка путей, покупка поездов и создание маршрутов, работа на бирже – все просто, все понятно. Играть приятно не только потому, что сам проект является качественным продуктом, но и потому, что Railroad Tycoon 3 приятно подан. Конечно, досадных ошибок избежать не удалось. К примеру, в главном меню на кнопке, обозначающей выход из программы, написано просто «X». Назвать этот пробел весомым недостатком как-то язык не поворачивается.

В итоге получаем прекрасный подарок всем поклонникам серии и любителям tycoon'ов, желающим вновь погрузиться в историю создания мировой сети железных дорог.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Неплохо подобранный состав актеров для озвучки, хороший выбор шрифтов, наличие руководства пользователя.**
– **Некоторые досадные огрехи перевода, которые не влияют на общие впечатления от проекта.**





РУССОБИТ-М

РАСКРУЧЕННЫХ ИГР НА РЫНКЕ НЕ ТАК МНОГО

Беседовал: Евгений Малеев

Как игровой издатель ***«Руссобит-М»*** появился на рынке в начале 1999 года, аккурат после кризиса, когда вся страна подсчитывала убытки, сидючи у разбитого корыта новой экономики. Коллеги по цеху тогда смотрели на новичка с пессимизмом – дескать, какой там конкурент, когда тут такое творится на рынке. Но компания не только выстояла в период рыночной депрессии, но и выросла за пять лет в одного из крупнейших издателей в России. Кстати говоря, именно «Руссобит-М» впервые применила на практике защиту от копирования Star-Force, во многом поспособствовав тому, что первые ***«Казаки»*** продались отличным тиражом. А сейчас в издательской линейке «Руссобит-М» такие хиты как ***Warhammer 40K: Dawn of War***, ***Full Spectrum Warrior***, ***Myst 4: Revelation***, ***The Fall: Last Days of Gaya*** и другие. О планах грядущих лучше узнавать из первых рук, а потому в один из октябрьских дней мы оказались в офисе «Руссобит-Паблишинг» с твердым намерением встретиться с Ириной Мизрахи – главой компании.

PC ИГРЫ: Добрый день, Ирина! Расскажите немного о себе. Кем вы работаете в «Руссобите» и как пришли в эту компанию?

Ирина Мизрахи (далее – И.М.): Добрый день! В настоящий момент я являюсь президентом **«Руссобит-Паблишинг»**. До того я работала заместителем коммерческого директора в известной издательской фирме **«Кирилл и Мефодий»**, а в 1998 году учредители компании **«Руссобит-М»** пригласили меня сюда на роль директора. Поэтому в игровой индустрии я работаю с 1998 года.

PC ИГРЫ: Как и когда компания «Руссобит-М» появилась на свет? Что она представляет собой сейчас?

И.М.: Как самостоятельное юридическое лицо «Руссобит-М» сформировалась в 1999 году, в период депрессии после кризиса 1998 года. Тогда многие либо совсем прекращали свою деятельность, либо, как минимум, сокращали штат, а мы, наоборот, начинали работать. Мы понимали, что трудности, связанные с экономическим кризисом в России, – временные, и по прошествии нескольких лет лицензионный рынок игр здесь обязательно возродится.

Конечно, первые шаги были сопряжены с некоторыми трудностями: дефицит квалифицированных кадров на тот момент был особенно ощутим, рынок почти на 100 процентов был заполонен контрафактной продукцией, практически полностью отсутствовала массовая культура компьютерных игр. Но, несмотря на тогдашний пессимизм коллег по цеху в отношении нас как российского игрового издателя, мы за эти годы сумели реализовать потенциал компании и заняли достойное место на этом рынке.

Сегодня «Руссобит-М» – крупный, один из крупнейших на российском рынке, издатель и дистрибьютор компьютерных игр, развлекательных и обучающих программ. За пять лет мы объединили вокруг себя более десятка талантливых команд разработчиков из России и стран СНГ. Под маркой нашего издательского крыла вышли несколько известных в России и за рубежом игровых проектов, среди которых серия ***«Казаки»***, ***Homeplanet***, ***Kreed*** и другие. Кроме того, мы наладили работу одной из самых развитых на сегодняшний момент дилерских сетей в России, и, наконец, заработали славу самой дружной и клиентоориентированной команды.

PC ИГРЫ: «Клиентоориентированная» – это что такое и в чем выражается на практике?

И.М.: С одной стороны мы, как издатели, всегда думаем о конечных потребителях и ориентируемся на их предпочтения и вкусы. С другой, как дистрибьюторы, мы обеспечиваем комфортные и выгодные условия работы нашим оптовым клиентам – дилерам и дистрибьюторам. А подтверждение этому – спрос на нашу продукцию.

PC ИГРЫ: Правильно ли я понимаю, что Game Factory Interactive – одна из торговых марок «Руссобит-М»? Для чего она? Можно ли сказать, что GFI – это «Руссобит-М» на Западе?

И.М.: Game Factory Interactive – независимая компания. Основным направлением ее деятельности является разработка и продюсирование игровых проектов. Могу предположить, что представление о GFI как о торговой марке «Руссобит-М» сложилось из-за двух обстоятельств. Во-первых, мы довольно плотно работаем с GFI над переизданием западных игровых лицензий для российского рынка. Во-вторых, в GFI работают некоторые специалисты, в свое время прошедшие школу «Руссобит-М».

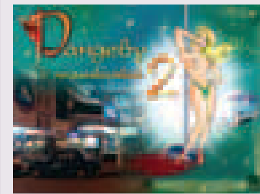
Что касается непосредственно марки «Руссобит-М», то это хороший брэнд, который мы создавали на протяжении последних пяти лет, и не собираемся от него отказываться. Было бы неправильно говорить, что GFI – это «Руссобит-М» на западе, или наоборот. Компания GFI , независимо от «Руссобит-М», сотрудничает с командами разработчиков и самостоятельно выводит их на западный рынок, оказывая услуги в продюсировании. Мы с GFI занимаемся совместным издательством и продвижением нескольких игр разных жанров и масштабов. Но выпускаем и собственную линейку, в которую входят такие хитовые позиции как ***Myst IV: Relevation***, ***The Fall: Last Days of Gaya***, ***Pariah***.

PC ИГРЫ: В ближайших планах «Руссобита» мы отметили как минимум два западных хита, которые выйдут в России под вашей торговой маркой. Это *Warhammer 40K: Dawn of War* и *Full Spectrum Warrior*. Еще сюрпризы в рукаве остались? Если не секрет, какие?

И.М.: Да, сюрпризов приготовлено достаточно, особенно в преддверии Нового года. Помимо уже упомянутых: Myst IV: Relevation, The Fall: Last Days of Gaya, Pariah, в ближай-


Большой бизнес – в этих нежных руках.

АНЕКДОТ ИЗ ЖИЗНИ



И.М.: «Как-то в техподдержку звонит мужчина и отработанным начальственным тоном сообщает: «Сидим, господа издатели, всем офисом, играем в вашу ***«Рандеву с незнакомкой»***, застопорились на одном месте и не знаем, как дальше пройти». Техподдержка объясняет, что не дает советов по прохождению игр. «Нет уж, позвольте», – еще более официально говорит трубка. – «Помогите, иначе у меня сотрудники никогда работать не начнут!»

шее время «Руссобит-М» выпустит хиты – ***Street Racing Syndicate***, ***CT SPECIAL FORCES***, ***Chaos League***, ***«Гарфилд»***, а также шедевры отечественных разработчиков – долгожданные ***«Альфа: антитеррор»*** и ***«Xenus: Точка кипения»***.

PC ИГРЫ: Планирует ли «Руссобит» выпускать на российском рынке подарочные и коллекционные версии игр? Хотя бы для проектов уровня Warhammer40K и Full Spectrum Warrior, а в частности – конкретно этих игр?

И.М.: Мы планируем выпуск коллекционных версий и для Warhammer40K: Dawn of War и Full Spectrum Warrior. Более дорогие варианты упаковки – боксовые версии с крупными сувенирами, несмотря на то, что спрос на них ограничен, в нашем прайс-листе тоже присутствуют.

PC ИГРЫ: У вас есть собственные команды разработчиков?

И.М.: Сейчас мы уделяем большее внимание работе с самостоятельными командами разработчиков. Креативные группы должны иметь достаточную мотивацию, чтобы в назначенные сроки делать хорошие игры. Самая лучшая мотивация – их автономность. Разрабатывать игры – это очень серьезный бизнес, которым мы занимались внутри компании, но пришли к выводу, что работу можно построить более эффективно, сотрудничая с разными компаниями-разработчиками и оказывая им всестороннюю поддержку. И выпускать игры разных жанров, следуя за изменчивыми вкусами аудитории.

PC ИГРЫ: Какую часть окончательной стоимости игры занимают доли разработчика и издателя? От чего это зависит?

И.М.: Если речь идет о стоимости разработки игры, то в некоторых случаях, если предложенная командой разработчиков идея игрового проекта яркая, перспективная, то «Руссобит-М» частично или полностью берет на себя расходы по созданию конечного продукта. Такова практика проектов «Казаки», ***«Златогорье»***, Kreed, Xenus, Homeplanet и некоторых других.

Если подразумеваются отчисления создателям в виде гонораров, royalty (*«процент отчисления с каждой проданной копии»* – прим. авт.), то величина варьируется в пределах, которые зависят от оценочной стоимости проекта, предварительного анализа объема продаж, затрат на локализацию, продвижение продукта, а также от потенциала разработчика.

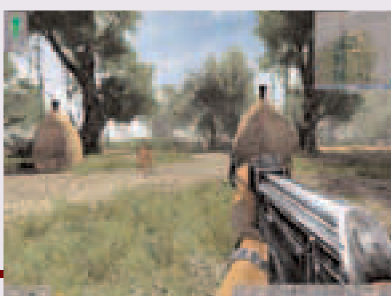
PC ИГРЫ: С какими российскими командами интересно работать «Руссобит-М»?

И.М.: Интересно работать с молодыми, энергичными профессионалами, с хорошими идеями с хорошими проектами. Мы отдаем предпочтение хорошим проектам любых масштабов. Если перечислять команды поименно – то это **Burut**, **Revolt Games** и **Deep Shadows**.

PC ИГРЫ: Какие игры обычно попадают в вашу линейку? Издавать какие проекты вы не стали бы?

И.М.: Не секрет, наличие в линейке кассовых проектов, хитов повышает статус компании-издателя. И, разумеется, мы стараемся заполучить в свой список лучшие проекты из тех, что доступны на сегодняшний день. Однако если присмотреться повнимательнее, окажется, что раскрученных хитов на мировом рынке не так уж много. С другой стороны, «Руссобит-М» – довольно известный брэнд, благодаря которому мы можем делать имя хорошим, но малоизвестным зарубежным проектам на российском рынке. Такие проекты, как показывает практика, также нужны. Поэтому мы стараемся соблюсти баланс между дорогими хитами и просто качественными играми, тщательно отбирая их из всего, что издается за рубежом.

Мы не беремся за издание низкопробных проектов. Все наши позиции оправданы рыночным спросом. Именно поэтому наша компания в свое время начала издавать качественные эротические игры. Руководствуясь этим принципом, мы усиливаем свою линейку детских обучающих игр.

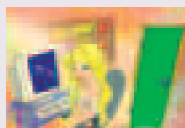






Xenus: Точка кипения.

ЭРОТИЧЕСКИЙ ЛИКБЕЗ



И.М.: «А однажды за консультацией по *«Рандеву с Незнакомкой»* к нам пришла… мама с сыном лет четырнадцати. Мама пожаловалась, что она с собственным мужем уже неделю пытается пройти игру, но «незнакомка» не поддается. Не найдя лучшего решения проблемы, они обратились за помощью к сыну – геймеру со стажем, который, как настоящий грамотный пользователь, привел родителей в «Руссобит-М» – ликвидировать безграмотность».



Вот в этом кабинете и принимаются самые важные решения.

PC ИГРЫ: Какова, на ваш взгляд, доля пиратов на игровом рынке сегодня?

И.М.: Значительная. Хотя сейчас процент пиратского рынка уменьшается, по сравнению, например, с прошлым годом. Это происходит потому, что практически все известные западные игроки сейчас активно работают с российскими издательствами и присутствуют на российском рынке.

Кроме того, все лицензионные позиции, в отличие от контрафактных, сопровождаются высококачественной полиграфией, технической поддержкой, сувенирной продукцией. Лицензионные продукты внимательно тестируются, качественно переводятся и озвучиваются профессиональными актерами. Соответственно, пиратская продукция по качеству локализации не может идти ни в какое сравнение с лицензионной.

Даже если говорить о процентном соотношении долей лицензионной и пиратской продукции на российском рынке, эти цифры варьируются в зависимости от каждой конкретной игры. Если это хит, который уже вышел на Западе, количество пиратских копий может превысить 50% всего объема продаваемой продукции. Если игра менее популярна и ожидаема, количество контрафактной продукции, естественно, будет меньшим.

PC ИГРЫ: Принято считать, что в игровой индустрии наблюдается тенденция к укрупнению компаний. Так ли это для «Руссобит-М»?

И.М.: Если говорить об укрупнении как о слиянии, то для мировой индустрии компьютерных и видеоигр это верно. Для России – вряд ли. Что касается роста количества персонала и производственной мощности издательского бизнеса – это естественно. Увеличение объема российского рынка год от года очевидно. Это можно заметить даже по росту количества позиций в прайс-листах компаний, по расширению дистрибьюторских сетей. В сильной степени это коснулось и «Руссобит-М».

PC ИГРЫ: Насколько я понимаю, «Руссобит-М» первым среди российских издательств стал использовать защиту Star-Force в своих проектах. Как вы оцениваете эффективность подобного шага?

И.М.: Этот шаг был эффективным. Star-Force использовался для защиты «Казаков», и это дало возможность долгое время избегать нелегального копирования игры и получить, тем самым, реальную защиту от пиратства.

В издательском кругу защита считается эффективной, если пираты тратят месяц и более на то, что чтобы взломать и растиражировать игру. За это время обычно успевают пройти пиковые продажи, и ущерб от нелегального копирования, если игру все же удастся взломать, не так велик. С «Казаками» тогда у нас этот месяц был.

PC ИГРЫ: Все ли проекты имеет смысл обеспечивать «защитой от копирования»?

И.М.: Не имеет смысла защищать проекты, которые сначала вышли на Западе, а затем выходят у нас. Мы защищаем те проекты, которые выходят в России одновременно с западными версиями. Или если защиту Star-Force используют западные издатели, такая совместная работа эффективна. Иначе в России просто появляется слепок с западной версии, который быстро «стилизуется» и продается с лотков одновременно с лицензионной версией, а то и под ее видом.

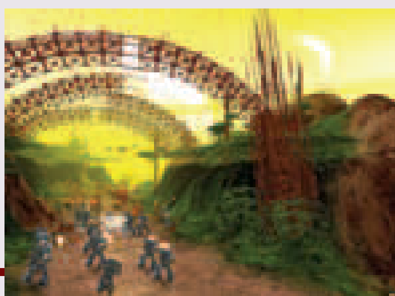
PC ИГРЫ: Буквально в двух словах, расскажите о стратегии развития компании на ближайшие несколько лет.

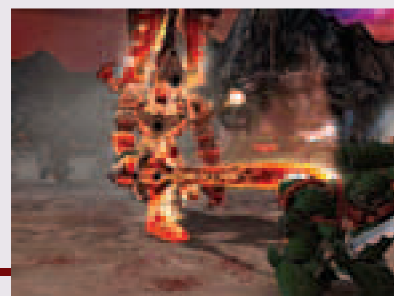
И.М.: В первую очередь, это создание сети представительств в России и странах содружества. К существующим представительствам в Екатеринбурге и Санкт-Петербурге в течение двух лет добавятся представительства во многих городах. Также в планах активное сотрудничество с разработчиками, привлечение новых команд с хорошими идеями, которые можно и нужно продвигать на Западе. У нас очень много талантливых ребят! И, разумеется, расширение линейки продуктов «Руссобит-М», приобретение издательских прав на хитовые позиции. Также в планах – расширение бизнеса, издание не только мультимедиа-продукции. Но это серьезная тема для отдельной беседы.



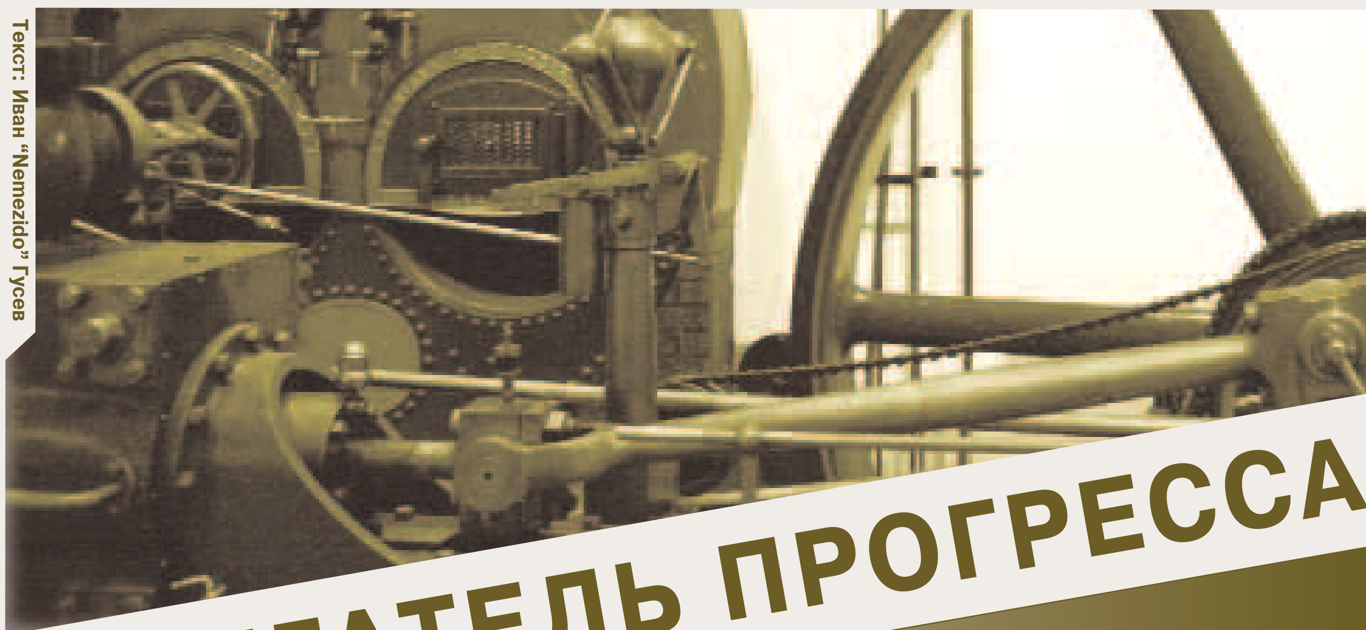
Warhammer 40K: Dawn of War.







Текст: Иван "Nemezido" Гусев



ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

ЧТО НАМ СТОИТ ДВИЖОК ПОСТРОИТЬ?

Обычно в рубрике Special публикуется обстоятельное повествование о неком явлении в игровой индустрии. Например, об играх, посвященных вселенной *Star Wars*, о знаменитой серии гоночных симуляторов *Need For Speed* или все набирающему популярность хентаю. Но сегодня разговор пойдет о движке стратегии в реальном времени *«Блицкриг»*. Рассказать о «Блицкриге» гораздо проще, чем раскрыть секреты успеха движка, на котором создана игра. Многие до сих пор толком не понимают, что такое движок и какой бензин для него брать. Поэтому начнем с коротенького, минут на сорок, доклада на тему «Движок и его значение в игровой индустрии». А уж потом плавненько перейдем непосредственно к «Блицкригу». Не разбегайтесь. Будет интересно.

ПОЕХАЛИ!

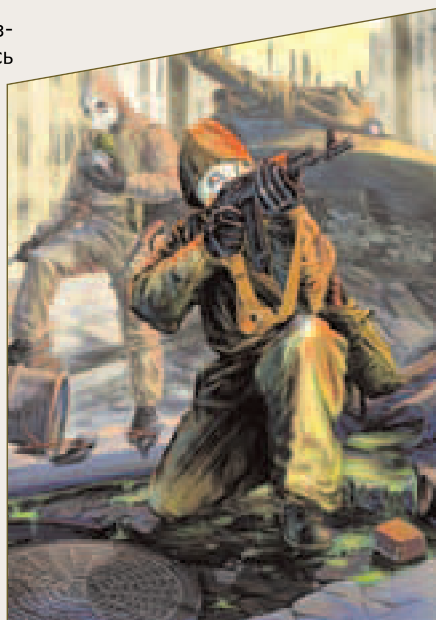
Движок – как много в этом слове для сердца геймера слилось. Термин пришел из английского языка. То, что у них величается "engine" (то есть «двигатель»), у нас стало ласково называться «движком».

Давным-давно, когда вымерли динозавры, а Кобзон ходил лысым, компьютерные игры были маленькими и простыми. Не то чтобы любой мог сделать игру с легкостью, как «два байта переслать», но все же... Обычно код игры отвечал за графику, за звук, за AI и разве что за свет и газ не платил. Чтобы создать новую игру, было проще написать новый код, чем переделывать старый.

Но... Игровая индустрия росла и развивалась. Вместе с ней усложнялись и игры. Создать полноценный игровой проект в одиночку стало почти невозможно, да и кому сейчас нужны подобные стахановские подвиги? Вот и получилось, что в наши дни движок – это небольшая, но полноценная операционная система в рамках игры. Отвечает эта мини-ОС за низкоуровневые операции: вывод данных на экран, звуковое оформление, работу с графикой и прочее. Движок собирает рутинные последовательности команд в один вызов. Кстати, именно поэтому конкретный движок пишется под конкретный жанр игр. Сделать из стратежного движка «убийцу» ***Doom 3*** просто нереально.








Ночью цыгане опять воровали коней.


Конница в городе. Это не парад, это война.

Сегодня создание движка стало отдельным и очень важным этапом разработки. Учитывая то, сколько времени занимает написание движка с нуля, и как быстро устаревают эти мини-ОС, многие разработчики просто приобретают движки у других компаний. Зачем тратить время, если можно сразу перепрыгнуть к самому интересному – непосредственно созданию игрового процесса.

В России до последнего времени движки не лицензировались. Почему? Долго объяснять. Западные движки были нашим разработчикам не по карману, а покупать разработки соотечественников казалось нецелесообразным. Каждый думал, что сделает движок лучше, чем контора-конкурент.

А потом появилась игра ***«Блицкриг»***, одна из лучших RTS прошлого года.

ИДЕЯ

- Подобных «Блицкригу» крупных прецедентов лицензирования движка не было, – признается **Георгий Осипов**, заместитель руководителя проекта «Блицкриг», возглавляющий в настоящее время работу над ***«Блицкриг II»***. – ***Nival****'у не в первой быть первопроходцем в различных процессах отечественной игровой индустрии! Лицензирование движка «Блицкрига» – коллективная идея ниваловцев. Сидели ребята, пили кофе, обсуждали возможности движка для глубоких модификаций, и вдруг осенило: а почему бы не заработать на этом?! Движок «Блицкрига» – отменная технологическая база для разработки игр сторонними командами. На нем удобно как создавать свои дополнения, так и реализовывать новые игровые концепции.*

Окончательно работу над движком «Блицкрига» завершили чуть больше года назад. Уже после релиза игры в Nival Interactive занялись подготовкой движка к лицензированию. Собрали отзывы профессиональных разработчиков, учли критику и на основе пожеланий профессионалов отшлифовали движок для нужд сторонних команд.

Только после этого товар был выставлен на продажу.





ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

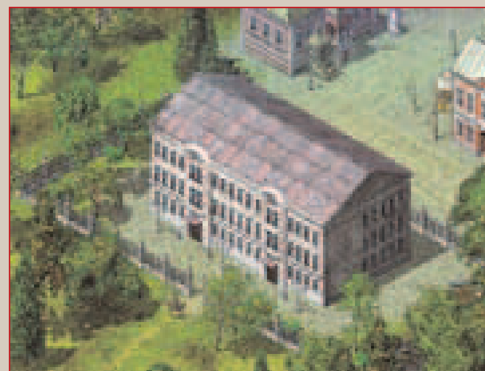


В данный момент на движке ***«Блицкрига»*** разрабатывается несколько игр, которые будут издаваться фирмой **«1С»**: ***«Карибский кризис», «Сталинград», «Первая мировая», «Койоты»*** и еще один неанонсированный проект, о котором говорить пока еще рано. О том, как движок «Блицкрига» помог этим проектам обрести свой уникальный стиль, нам поведал **Андрей Грищенко**, менеджер внешних проектов отдела игровых и мультимедийных продуктов фирмы «1С».

Начнем, пожалуй, с «Первой мировой» от **Dark Fox**. Что вспоминается при упоминании Первой мировой войны? Конница и отравляющие газы, первые самолеты и громадные танки, залпы береговой и морской артиллерии? Все это есть в этой игре. И отряды марширующей под барабанный бой пехоты – тоже.

Хотя Первую мировую часто характеризуют как позиционную войну, – сидела, мол, пехота в окопах годами, гнила – все не совсем так. Ведь Первая мировая еще и война, где техника стала играть ключевую роль.

Движок «Блицкрига» позволил реализовать почти все задуманное. Проект только приближается к играбельному состоянию, но уже можно сказать точно: играть будет весьма интересно.




Карибский кризис мог закончиться и таким образом.



КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Проект разрабатывается командой **G5 Software** и отличается очень высокой степенью модификации движка. Суди сам: в игре ***«Карибский кризис»***, помимо непосредственно тактических боев, присутствует еще целый дополнительный игровой процесс – «Оперативный режим». Что это такое? Представь себе, что ты не просто командир подразделения (как было в ***«Блицкриге»***), а главнокомандующий театра военных действий. В твои задачи входит обеспечение выполнения общих оперативных задач: захват стратегических целей, распределение сил на линии фронта и имеющихся ресурсов среди отдельных группировок. И решения принимать надо соответствующие: собрать силы в «стальной кулак» и обеспечить прорыв, ослабив другие участки или распределять защиту по всей линии фронта...
Все принимаемые решения в оперативном режиме отражаются на ведении тактических боев, в миссиях. Так, если рядом с территорией, на которой происходит очередная миссия, ты захватил ближайший аэродром, то «небо» твое. Нет – готовься к тяжелой обороне от воздушных сил противника.
Практически вся графическая часть была переработана. Игрока ждет разнообразная военная техника, стоявшая на вооружении в 1962 году, в том числе вертолеты, ракетные и химические войска. И все это в вариациях четырех воюющих сторон: СССР, Китай, альянс Великобритании и США, а также Франко-Германский союз.





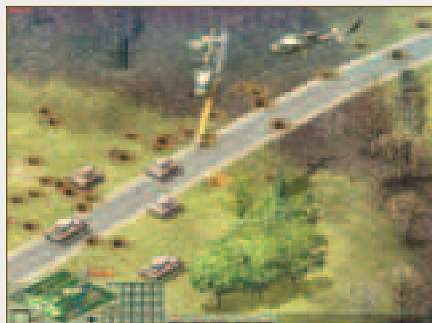


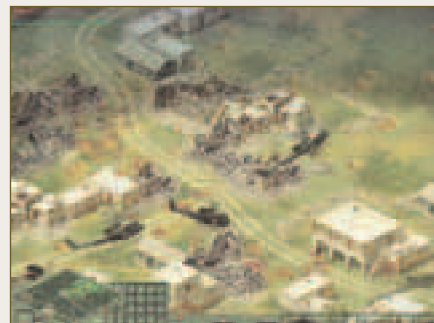
ЧТО ПОЧЕМ?

Об условиях лицензирования движка «Блицкрига» в Nival Interactive особо не распространяются. Все зависит от конкретных потребностей разработчика, и все детали отдельно оговариваются с фирмой **«1С»** при участии ниваловцев. Разработчик-новичок видит движок **Source** (на нем сделали ***Half-Life 2***) в своих эротических снах, но никогда не сможет получить его. Движок «Блицкрига» доступен почти для всех, подтверждением чему служит большое количество игр, разрабатываемых на нем сейчас.
- Все условия лицензирования зависят от «1С» и оговариваются в зависимости от потребностей разработчика и, соответственно, предоставляемых с движком материалов, – говорит Георгий Осипов. *– Никаких скидок мы не делаем, но и цены не завышаем, все по-честному. Перед технологиями все равны.*
И то верно. Однако стоит ли выигранное время вложенных денег или «перекупщиками» руководит лень?

- Наличие готового движка очень облегчает работу разработчика – он начинает проект с уже имеющейся технологической базой, – объясняет **Юрий Блажевич**, ведущий программист проектов «Блицкриг» и «Блицкриг II». *– Так как основные работы по коду уже сделаны, ему, в целом, остается только вводить свои данные и контент в зависимости от концепции игры: карты, текстуры, модели, диалоги и прочее. Даже в том случае, если он хочет что-то изменить в коде, сделать это намного проще. Лицензирование движка позволяет разработчику сфокусироваться непосредственно на дизайне игры и игровом процессе.*
Обычно после заключения договора разработчик получает все исходные тексты, редактор карт и редактор ресурсов. Также передается часть графических и геймплейных данных. Если разработчику нужны все исходные ресурсы, модели и текстуры, он полу-


Тихо крадутся танки...



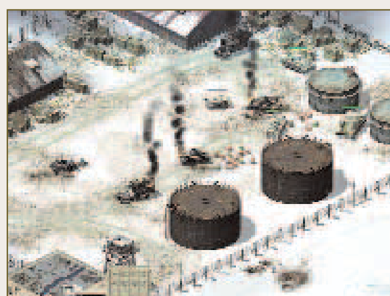






Бой близится к законо-мерному исходу.





чит и их. Ниваловцы охотно помогают коллегам. Специально для этих целей создан закрытый форум, на котором команды получают консультации программистов Nival Interactive.

КТО КУПИЛСЯ?

В лицензировании движка ниваловцы изначально ориентировались на внутренний рынок. Однако опыт продажи за границу тоже имеется – компания **CDV Entertainment**, западный издатель «Блицкрига», сейчас разрабатывает уже второе официальное дополнение. А немецкая компания **Intex** разработала и выпустила целых три дополнения ***«Смертельной Схватки»*** на движке «Блицкрига».

На славном движке уже вышел целый ряд дополнений к «Блицкригу», последним из которых был ***«Пылающий горизонт»***. Разрабатываются два новых – ***Rolling Thunder*** от CDV Entertainment и ***Ost Front***, который делает независимая команда из Германии. Из самостоятельных проектов на движке «Блицкрига», ниваловцы выделяют ***«Сталинград»***, ***«Карибский кризис»***, ***«Первая Мировая»*** и ***«Койоты»***.

Все движки делаются под конкретный жанр – чем уже спектр задач, поставленных перед программистами, тем лучше проработаны конкретные детали, и тем проще разработчику строить свою игру. Однако движок «Блицкрига» достаточно гибок в пределах жанра и позволяет ввести свою концепцию, сюжет и геймплей. К примеру, компания **G5 Software**, разрабатывающая «Карибский кризис», совместила в ней режимы RTS и TBS.

Не сложно понять, чем подкупает разработчиков движок «Блицкрига». Он удобен в использовании, в него достаточно просто вносить изменения, он не требователен к железу и позволяет воплотить в реальность практически все идеи в рамках RTS.

- В первую очередь особую гордость вызывает то, что 3D-техника замеча-

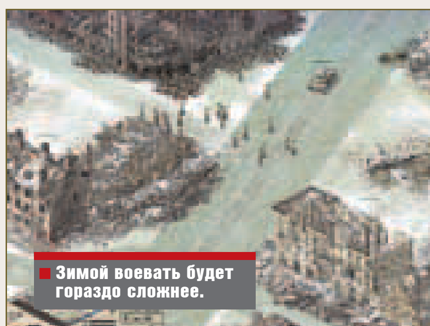
СТАЛИНГРАД

Визуально ***«Сталинград»*** похож на ***«Блицкриг»***, но это наследие сеттинга – Великая Отечественная война. В «Сталинграде» все максимально реалистично, окружение и техника воссозданы по архивным материалам. Ландшафт и расположение на нем домов, дорог, линий обороны восстановлены по картам военного времени. Военная техника и ее параметры тщательно сбалансированы для формирования именно того ощущения ее эффективности и особенностей, какое возникало у воюющих сторон. Исторический центр Сталинграда и все узнаваемые здания восстановлены по фотографиям. Командой **DTF Games** из Санкт-Петербурга в движок вносились минимально необходимые изменения, но почти все задачи были решены достаточно успешно. Главный дизайнер проекта **Петр Прохоренко** занимается военной историей уже более 13 лет, и его устами глаголет истина: «Наша игра многим поможет понять, как ковалась победа в Великой Отечественной войне».





Видимо, когда-то это было центром города.



Зимой воевать будет гораздо сложнее.




Нефтянные месторождения – точка сбора местных тусовщиков.


В «Койотах» полюбившуюся машину можно провести через всю игру и затюнинговать до умопомрачения.

КОЙОТЫ

«Койоты» делаются белорусскими разработчиками Arise. Если в двух словах охарактеризовать игру, то получается «стратегия о машинках и героях с цельным сюжетом, раскрывающимся в многочисленных комиксах». Каково?
Альтернативное будущее. В результате глобальной катастрофы на Земле предыдущее общество исчезло, а новое – только начинает зарождаться. Небольшие поселения-кланы, качающие нефть из богатой земли; бандиты на тяжеловооруженных автомобилях, собранных из разного металлолома; песок и осколки предыдущей цивилизации – смесь ***«Безумного Макса»*** и ***Fallout***.
В «Койотах» игрок управляет отдельными героями и их бронированными автомобилями. Cut scenes (или мультики, если угодно) в игре также заслуживают внимания – они есть между всеми миссиями (их около 30). Стиль исполнения cut scenes – как в комиксах. Но не сюжет подается в довесок к миссиям, а каждая миссия является цельным элементом цепочки событий.
Движок ***«Блицкрига»*** в «Койотах» скромно уходит в тень и не бросается в глаза. Модификаций было внесено немало – и колеса машин крутятся, и техника захватывается, и даже девушки красивые есть!



тельно вписалась в 2D-окружение, и в этом заслуга не только программистов, но и наших художников, которые не один день провели за сведением картинки, – хвастается Блажевич. – *Псевдотрехмерный ландшафт (он трехмерный, но взаимно-однозначный по лучу зрения) есть у многих, но после того как мы добавили к нему микротекстуры, он «заиграл» совершенно по-другому (а еще он у нас получился очень «легковесным» по производительности). Наш редактор, который очень удобен в использовании, позволил многим людям легко создавать свои карты, а благодаря открытой архитектуре и поставляемому в комплекте редактору ресурсов все получили возможность создавать целые полновесные адд-оны без нашего участия. Это ли не повод для гордости?!*

ГОНКА ТЕХНОЛОГИЙ

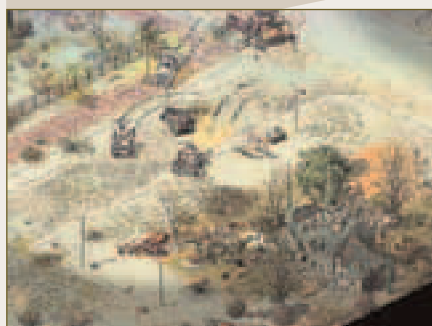
Время бежит быстро. Сегодня даже самые современные технологии устаревают к моменту выхода в свет. В Nival Interactive не питают иллюзий насчет движка «Блицкрига». Сами понимают, что вскоре нужно делать новое уникальное предложение.

- *На данный момент современность движка определяет суперпозиция 2D и 3D технологий,* – говорит Георгий Осипов. – *Этот сплав позволяет воспроизводить красивую, детальную картинку на современном уровне, при относительно невысоких системных требованиях. Однако если учесть развивающуюся сейчас тенденцию переводить RTS в 3D, то, вероятнее всего, движок «Блицкрига» скоро вытеснят новые передовые разработки.*

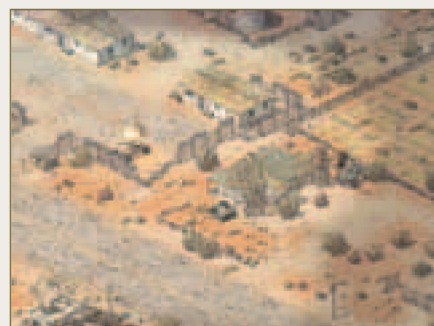
В России намечается появление конкуренции на рынке движков. Никто не будет спорить, что движок ***«В тылу врага»*** просто аховый, и вряд ли тот, у кого есть возможность купить движок «ВТВ», откажется это сделать. Однако в Nival Interactive не боятся конкуренции.

- *Все в области информационных технологий устаревает, причем намного быстрее, чем в других сферах человеческой жизни, и наш движок здесь не исключение,* – вздыхает Осипов. – *То, что уже через пару лет движок «Блицкрига» будет считаться устаревшим, а разработчики перестанут воспринимать его в качестве технологической базы для новых проектов, нас ничуть не пугает – мы ведь тоже не стоим на месте. «Блицкриг II» не за горами.*

Лицензирование движка «Блицкрига» стало для Nival Interactive удачным экспериментом. Компания собирается и в дальнейшем лицензировать свои движки. О чем это говорит? Нет, не о том, что кто-то заработает много денег. Говорит это о том, что на отчизне будет выходить все больше игр, хороших и разных.
Ждем-с. 




Люди почти вымерли. На улице никаких пробок.

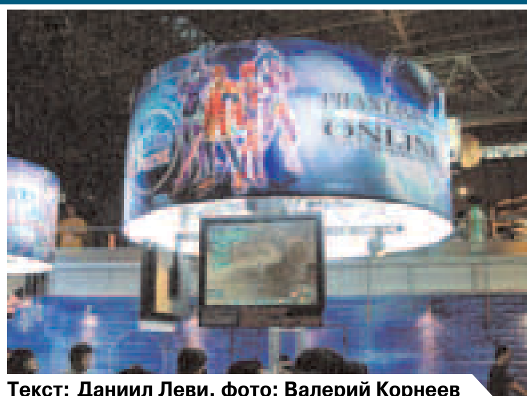


Вот уже в четырнадцатый раз в Японии – одной из самых развитых в техническом плане стран мира – проходит ежегодная выставка Tokyo Game Show. На сей раз все игровые журналисты мира приехали в Токио к 24 сентября.

TOKYO GAME SHOW 2004

САГА ОБ ИГРАХ

Ищи видео на диске





Текст: Даниил Леви, фото: Валерий Корнеев

ОРГАНИЗАТОР ВЫСТАВКИ	
Computer Entertainment Supplier's Association	
ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ	
24-26 сентября	
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ	
Токио, Япония	
СРЕДНЯЯ СТОИМОСТЬ БИЛЕТА	
10$	

Стоит заметить, что японская выставка практически полностью посвящена консольным проектам. Это и неудивительно: приставочный рынок развит куда более сильно, нежели рынок PC, особенно в Стране Восходящего солнца. Организаторы выставки, правда, на сей раз решили несколько расширить ассортимент **TGS**, пригласив не только разработчиков, но и других участников игровой индустрии – производителей железа (компании **NVidia** и **ATI**), представителей интернет провайдеров и школ разработчиков. Из создателей игр Запад представляли такие монстры игровой индустрии, как **Electronic Arts**, **Microsoft** и **Atari**. Честь Востока защищали консольные гиганты **Sega**, **Namco**, **Konami**, **Capcom** и другие. Всего для участия в выставке было зарегистрировано около 150 компаний.

Разработчики демонстрировали последние достижения в области развлечений. Помимо игровых продуктов каждый стенд украшали минимум три красавицы, которые к тому же постоянно менялись, давая себе небольшую



■ На стенде компании Sega каждый желающий мог ознакомиться с проектами этой студии.



■ Новая портативная консоль Sony PSP уже скоро появится в японских магазинах.



Красивые девушки демонстрировали красивые игры.

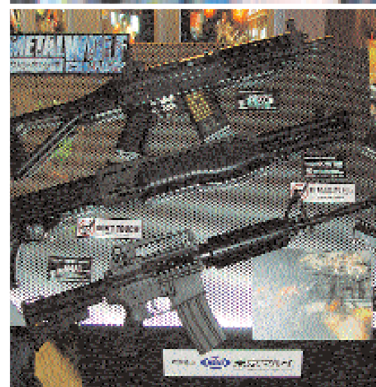






передышку. После посещения выставки понимаешь, что мир консольных проектов не менее интересен и разнообразен (а порой, и куда более увлекателен), нежели привычная для нас сфера компьютерных игр.
Жаль только, что у определенной части российских геймеров сложился неправильный стереотип по поводу приставкок и всего, что с ними связано. Поверь, на консолях тоже есть Игры. Возможно, ты поверишь в это, посмотрев фотографии с TGS, возможно, не поверишь вовсе. Я лишь отмечу, что число сотрудников редакций игровых изданий **(game)land**, купивших **PlayStation 2** или **X-Box**, возрастает с каждым месяцем. Выбор за тобой.









Оторвать японцев от игровой приставки практически невозможно.

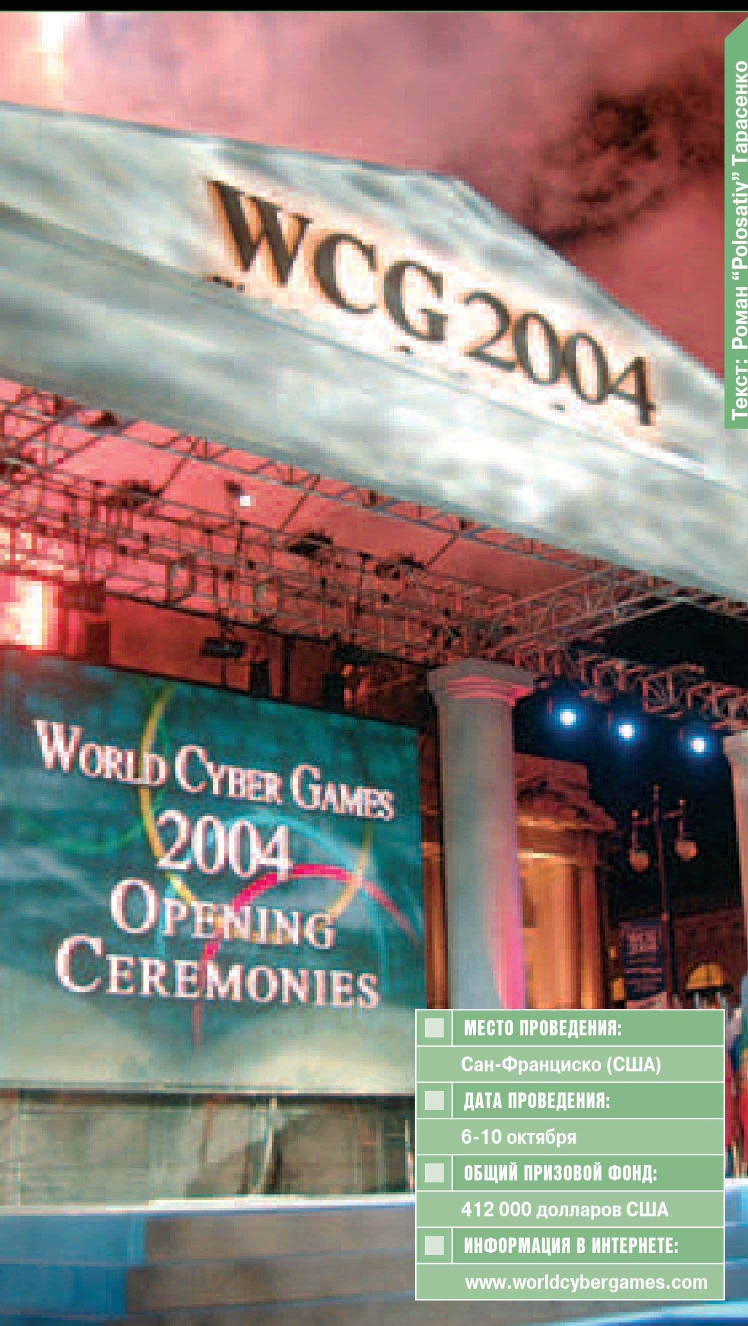


Без этих персонажей не обходится ни одна игровая выставка.

World Cyber Games 2004 Grand Final

НЕОПРАВДАННЫЕ НАДЕЖДЫ.RU

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко



МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:	Сан-Франциско (США)
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:	6-10 октября
ОБЩИЙ ПРИЗОВОЙ ФОНД:	412 000 долларов США
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.worldcybergames.com

В период с 6 по 10 октября в Сан-Франциско (США) состоялся долгожданный финал World Cyber Games 2004. Этот турнир является крупнейшим в мире и ежегодно собирает несколько сотен киберспортсменов, которые борются за очень немалые деньги. Нынешний призовой фонд, разбитый на девять номинаций, составил 412 000 долларов. В июле в Москве прошли национальные отборочные бои на Grand Final, и по их итогам определились семнадцать бойцов, которые отправились в США защищать честь России. Год назад отечественная команда полностью провалилась на WCG, завоевав только одну бронзовую медаль. Нынешний чемпионат стал для нас еще более неудачным.

Турнир **WCG 2004 Grand Final** был, как всегда, организован на высочайшем уровне. Место проведения чемпионата, Bill Graham Civic Auditorium, как нельзя лучше подходило для подобного мероприятия. Матчи начинались строго по расписанию, судьи демонстрировали высокую квалификацию и выносили справедливые решения. Для зрителей на огромных экранах, развешанных по периметру помещения, регулярно транслировались наиболее зрелищные бои. Наконец, гостиница, в которой жили участники, находилась всего в 10 минутах ходьбы от Civic Auditorium, и местные жители в течение недели регулярно встречали на улице гуляющих геймеров. Церемония открытия соревнований проходила на улице. Первым на публике появился мэр Сан-Фран-



Сборная России. Групповое фото.



Bill Graham Civic Auditorium внутри.

циско, который сказал несколько общих слов о киберспорте и пожелал удачи всем игрокам. Затем на сцену по очереди вышли представители 62-х стран-участниц. Каждый из них с гордостью нес свой национальный флаг.

Официальные состязания начались 7 октября. На турнире по ***Counter-Strike*** у питерской команды **M19** изначально было немного шансов, так как один из ключевых игроков, **400kg**, не смог получить визу в США. Его заменил **MadFan** – бывший капитан M19, который полгода не притрагивался к мыши и клавиатуре. Естественно, за две недели, имевшиеся у ребят перед поездкой в Америку, добиться взаимодействия новым составом было очень и очень трудно. Тем не менее, M19 боролась до конца даже в, казалось бы, безвыходных ситуациях. Но, проиграв два матча в группе с минимальным счетом 11:13, питерская дружина оказалась вне плей-офф.

Еще более нелепая ситуация сложилась на соревнованиях по ***Unreal Tournament 2004***. Проделавший долгий путь через океан **Spank**, бронзовый призер **WCG Russian Preliminary** (российские отборочные игры на Grand Final), на месте узнал, что не может участвовать в турнире из-за юного возраста. Оказывается, по калифорнийским законам в шутер от **Epic** можно играть только с 17 лет, причем это правило организаторы утвердили всего за 2 дня до старта WCG. Другие россияне, **Navigator** и **Brazor**, довольно неплохо показали себя в компании сильнейших европейских дуэлянтов. Navigator, правда, так и не смог выйти из «группы смерти», проиграв **BurnieDeath**'у и украинцу **Chip**'у. Brazor благополучно пробился в плей-офф, однако был остановлен бойцом из Германии. А первое место занял **Lauke** из Голландии, вице-чемпион **WCG 2003**. В прошлом году он потерпел досадное поражение в решающем матче и на этот раз был настроен только на победу. Его соперником в финале стал BurnieDeath, одолевший в полуфинале легендарного **SK.GitzZz**'а. Lauke довольно легко выиграл у немца, за что получил в награду 25 тысяч долларов.

Главная надежда российских болельщиков возлагалась на наших дуэлянтов в ***Warcraft III: The Frozen Throne***, которые регулярно занимали высокие места на различных турнирах. После группового раунда двое из троих стратегов продолжали борьбу. Лишь **64AMD.Soul** выступил неудачно, проиграв **SK.Miou** и **SK.Wizard**'у. По иронии судьбы, в первом же туре плей-офф россияне встретились между



Наиболее интересные матчи комментировались в прямом эфире.

4K.Grubby принес своей стране Кубок Чемпионов.





Голландия празднует победу в командном зачете.

ПРИЗЕРЫ WCG 2004

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО COUNTER-STRIKE:
1 место – 3D (США) – $50000;
2 место – Titans (Дания) – $25000;
3 место – MaveN (Южная Корея) – $10000.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE:
1 место – 4K.Grubby (Голландия) – $25000;
2 место – SK.Zacard (Южная Корея) – $10000;
3 место – 4K.ToD (Франция) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО UNREAL TOURNAMENT 2004:
1 место – Lauke (Голландия) – $25000;
2 место – BurnieDeath (Германия) – $10000;
3 место – Chip (Украина) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО STARCRAFT: BROODWAR:
1 место – Xell0s[yG] (Южная Корея) – $25000;
2 место – Midas[gm] (Южная Корея) – $10000;
3 место – 3wD.Beast (Болгария) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО FIFA SOCCER 2004:
1 место – Volcano (Южная Корея) – $25000;
2 место – g3x.Carrico (Бразилия) – $10000;
3 место – aL.Smeyer (Германия) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО NEED FOR SPEED: UNDERGROUND:
1 место – [pG]Silver (Германия) – $20000;
2 место – LordOfGround (Южная Корея) – $10000;
3 место – Andinhovsen (Бразилия) – $5000.

СТАТИСТИКА ПО ЗАВОЕВАННЫМ МЕДАЛЯМ:
1 место – Голландия (3 золота, 1 бронза);
2 место – Южная Корея (2 золота, 3 серебра, 1 бронза);
3 место – США (2 золота, 1 бронза);
4 место – Германия (1 золото, 1 серебро, 1 бронза);
5 место – Бразилия (1 серебро, 1 бронза);
6-8 места – Австрия, Канада, Дания (1 серебро);
9-12 места – Болгария, Франция, Украина (1 бронза).

собой, и питерец **Ranger** уступил **64AMD.Caravaggio** со счетом 0:2. Последний в 1/32 финала под аплодисменты публики расправился со шведом **SK.MaDFroG**'ом, однако в следующем поединке с **4K.Grubby** «слил» всухую.
Номинация ***StarCraft: Broodwar*** стала самой успешной для нашей сборной – к стадии плей-офф отечественные кибербойцы подошли без единой потери. Правда, **Advokate** и **Ex** продержались там недолго, уступив, соответственно, корейцу и болгарину. Зато москвич **Androide** крушил своих соперников направо и налево, подобравшись к медалям практически вплотную. Однако в самом ответственном матче столичного бойца подвели нервы, и в полуфинале он проиграл азиату **Midas**'у. У Androide еще оставался шанс завоевать «бронзу» и 5 тысяч долларов, но на пути к славе встал тот самый болгарин, выбивший с турнира **Ex**'а. В итоге россиянин занял лишь 4-е место.
В таких дисциплинах, как ***Need For Speed Underground*** и ***FIFA Soccer 2004***, нашим ребятам также не удалось завоевать призовые места. Если неудачи в турнире по NFS U можно списать на слабую развитость игры в российском кибер-спорте, то от виртуальных футболистов мы ждали попадания в тройку сильнейших. Но, видимо, снова не судьба.
С 8 по 9 октября проходили заключительные поединки во всех номинациях. Финальный матч по FIFA Soccer 2004 транслировался на большой сцене, и его увидели несколько тысяч человек. За «золото» сражались кореец и бразилец. В виртуальном футболе проиграл южноамериканец, причем с довольно крупным счетом. Пришедшие зрители расходиться не собирались: «на сладкое» оставалась церемония награждения. Сначала на подиум по очереди поднялись все призеры турнира – им были вручены медали и денежные чеки. Затем конферансье объявил команду, ставшую победительницей в общем зачете. Больше всех наград высшего достоинства оказалось в копилке у голландцев. Так заветный кубок WCG, которым в течение года обладала Германия, отправился в страну тюльпанов. Новоиспеченные чемпионы под грохот салюта выбежали на сцену, спели национальный гимн, после чего дружно удалились и продолжили празднование триумфа в гостинице.

Ну а в России, как показал WCG 2004 Grand Final, киберспорт пока что пребывает в зачаточном состоянии. В чем причина столь блеклого выступления команды, еще предстоит разобраться. Отечественные геймеры, в принципе, показали неплохую игру, но до медалей в этот раз им было действительно далеко. По сравнению с **WCG 2002**, когда наша сборная вернулась домой с тремя золотыми наградами, нынешний год можно смело назвать провальным. 





IDF GAME JAM: «ПОЧЕМ НЫНЧЕ АРКАНОИДЫ»?

Текст: Текст: Евгений Малеев



■ Объявлены условия конкурса. Команды – на старт!

Как выясняется, если эти арканоиды собраны с нуля буквально «на коленке», ночью, да еще строго за пять часов, некоторые компании не прочь щедро расплатиться за них «натурой». Во всяком случае, на проходившем недавно в Москве высокотехнологичном перформансе IDF Game Jam именно так все и вышло. А в качестве «натуры» выступил шикарный 20-дюймовый TFT-монитор производства Sony.

Не волнуйся, ты ничего не пропустил. Собственно говоря, **Intel Developer Forum** (IDF) – мероприятие совсем для другой аудитории, и типичного читателя **«PC ИГР»** туда занесет, разве что, по большому долгу службы. Здесь собираются разработчики программных и аппаратных решений, так или иначе использующие технологии **Intel**. Дядечки в строгих костюмах, визитные карточки на двух языках... Иными словами, публика здесь самая серьезная. Мы и сами удивились, когда в анонсе нынешнего форума увидели словосочетание **IDF Game Jam**. Посмотреть на это действо изнутри мы и отправились в ночь с 19 на 20 октября в здание Российской Академии Наук.

ШЕДЕВР ЗА ПЯТЬ ЧАСОВ

Итак, в наличии: аудитория, оснащенная рабочими станциями, open source движок и прочий сопутствующий софт, набор примеров и библиотек «в помощь случайному разработчику» и девять команд на старте. От концепции до финальной версии – пять часов. Настоящий спринт. Для пущего усложнения организаторы решили: а) проводить Game Jam ночью; б) снабдить разработчиков неограниченным количеством пива.

До финаша дошли шесть команд. Первые четыре места собрали игры, отличившиеся, на наш взгляд, самим наличием графики и звукового сопровождения. Не удивительно, в общем. Тяжело за пять часов сделать готовый продукт, да еще с оригинальной идеей. Впрочем, нам все же приглянулась одна игра – та, что заняла четвертое место. Она называлась ***«Навылет»*** и являла собой абстракцию авторов на тему того, как выглядит боулинг глазами кегли. Выглядит сюрреалистично!

Первые три места поделили меж собой проекты ***Boa*** (римейк ***«Питона»***), ***MegaGame*** и ***SuperBall*** (римейк ***«Арканоида»***). Первое место вполне заслуженно досталось SuperBall.

ИНОСТРАННЫЙ ОПЫТ

На Западе подобные конкурсы довольно распространены. Правда, там они проводятся больше не ради имиджа, а для решения проблем насущных. Нужно, положим, Sony Ericsson выбрать лучших Java-разработчиков под мобильные платформы – пожалуйте, проводится специальный Sony Ericsson Game Developers Challenge с приличными призами и контрактом в финале. Это только со стороны выглядит как шоу, а на деле все – деньги.

О РАДОСТЯХ И НУЖДАХ

Картина поучительная. Мотивы организаторов вполне прозрачны: на IDF собираются «их» разработчики, для которых перформанс был и веселым, и привлекательным.

Другое дело, что российской игровой индустрии в плане подобных мероприятий пока похвастаться нечем. Только представь себе, во что вылилась бы такая олимпиада, проводись она на КРИ среди настоящих разработчиков-профессионалов? Уж здесь-то тебе вряд ли пришлось бы наблюдать в призерах тривиальные арканоиды.

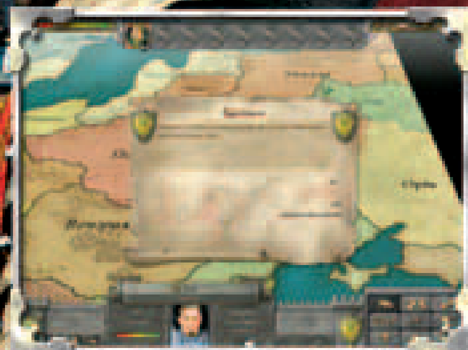


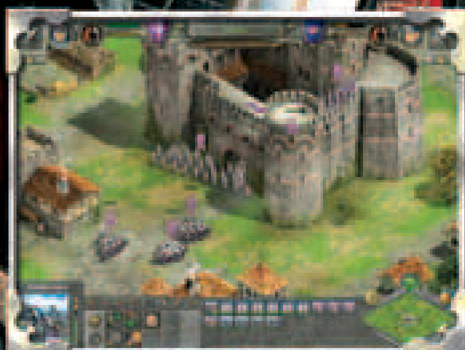


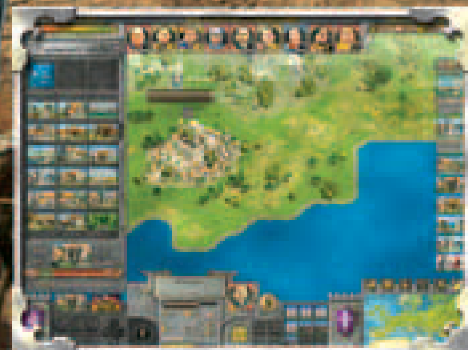
■ «Значит, если вон ту фиговину присобачить к этой...»



■ Монитор за арканоид. Зрелище не для слабонервных.








Новый диск


SUNFLOWERS



ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА

СЮРПРИЗЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

Бросив все силы на подготовку очередного «Дня читателя», который пройдет 27 ноября в Москве и Санкт-Петербурге, мы все же не смогли отказать себе в удовольствии устроить вместе с журналами **«Страна Игр»** и **"Total DVD"** еще один небольшой праздник. Причем праздник необычный, не похожий на все предыдущие. После конкурса на знание игры «***Хищник: Бетонные джунгли»*** мы решили собрать его победителей в кинотеатре на предпремьерном показе фильма **«Чужой против Хищника»**. Произошло это 20 октября.

Первым сюрпризом для приглашенных (а их было 500 человек) стало огненное шоу, проходившее у входа в кинотеатр. Укротители огня вытворяли с пламенем такое, что дух захватывало даже у организаторов. Лучшего начала нельзя было и придумать.

А какой же праздник компании **(game)land** обходится без призов и подарков?! Правильно – никакой. Наши друзья – компании **iRU** и **IRIVER** – приготовили для гостей мероприятия конкурсы с розыгрышем модных flash-часов и flash-mp3-плееров. Мы же, в свою очередь, дарили самое ценное, что у нас есть – журналы и футболки с символикой изданий. Читатели не упустили и возможности выиграть призы в забавных конкурсах, подготовленных компанией **YRP**. Уже спустя полчаса по холлу прогуливались обладатели плееров от IRIVER и часов от iRU, кое-кто щеголял в футболках с логотипом **«PC ИГР»** (эксклюзивные, кстати, вещи – таких не купишь в магазинах), и практически все листали любимые журналы. После розыгрыша призов и выступления специально приглашенных танцовщиц начался киносеанс... Собравшиеся смогли увидеть фильм «Чужой против Хищника» одними из первых в России (за что отдельное спасибо компании **«Гемени Фильм»**) – в прокат картина выходила лишь на следующий день.

Встретимся 27 ноября на **«Дне читателя»**!











Мало кто из наших читателей в тот день ушел без призов.



И какой же праздник обходится без зажигательного танца красивых девушек?


ROME
TOTAL WAR
1С
CREATIVE ASSEMBLY
TOTAL WAR
ACTIVISION
Total War Software © 2002–2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Игра издана Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL



ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ, НО НЕ ПОСЛЕДНЯЯ

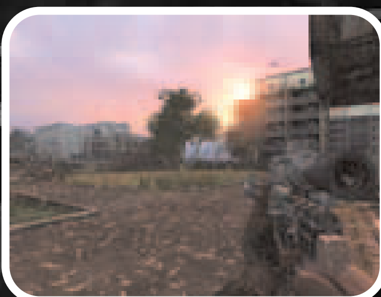
Текст: Елтышев Валентин

УЧИМСЯ ХОДИТЬ

Модельки собраны, текстурки натянуты, только вот анимация, сделанная еще для ***Oblivion Lost***, никак не годилась для ***S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl***. Монстры упорно отказывались перемещаться по нормальной траектории, а поворачивались как Майкл Джексон (Michael Jackson) с его «лунной походкой». Тогда нам и стало ясно, что анимация – один из аспектов, которые будут подправляться вплоть до самого релиза. Вечно нашим аниматорам кажется, что какие-то вещи сделаны не так. Оно, может, и верно – «одушевление» моделей доставляет немало проблем. К примеру, когда движок вступал в конфронтацию с особенностями AI, начинался настоящий хаос. При «оживлении» псевдособак мы столкнулись с тем, что они никак не хотели перепрыгивать и оббегать препятствия, а взлетали на них, словно мастера кунг-фу в старых гонконгских боевиках. Только исправили это, как все те же псевдособаки начали совершать прыжки, возможные только в условиях сверхпониженной гравитации. В общем, та еще морока. Да и сталкеры упорно отказывались направлять оружие в сторону цели. Вот и получалось, что воюешь с противником, который смотрит и стреляет прямо, а ствол тычет в сторону. Но на то и нужны аниматоры, чтобы все вышеперечисленное фиксить. Работали они (да и сейчас работают) в три смены (в прочем, как и все остальные), и божатся что все «будет в ажуре». Пока причин сомневаться в их словах нет.

ДЕЙСТВИЕ РАВНО ПРОТИВОДЕЙСТВИЮ?

Физика. Слово, от которого у программеров волосы на затылке шевелятся. Конечно, только в том случае, если речь идет об игре, а не о домашнем задании сына. «Наша» физика – редкая гадость. Мы программисту всем офисом скидываемся на молоко за вредность выполняемой работы. Видел бы ты талмуд на его столе... В общем, писать физику особо никто не рвется, да и сам «физик» избавился бы от этого бремени, только вот дело передать некому.
Заставить предметы (а в игре это 3D модели и, как правило, не самые простые, состоящие из многих сегментов – «костей») двигаться как в реальной жизни на деле довольно трудно. Так и хочется сказать: «Смотри, все просто: ты – сюда, ты – туда, а ты вот так упади, когда






Хрюша, ты ли это?



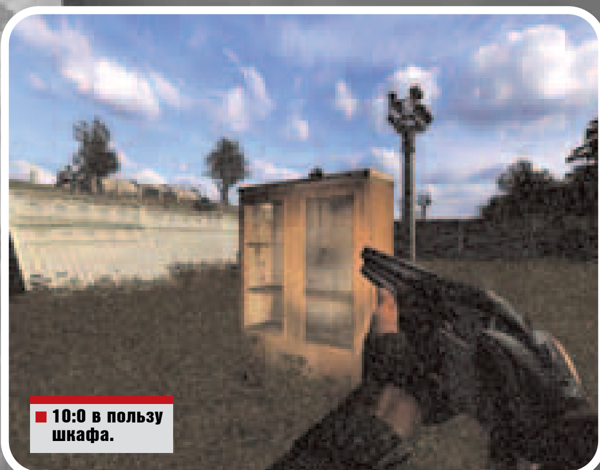
пнут. Понятно? Нет? Смотри, как я сейчас покажу, вот так – а-а-а-а-а-БУМ! Снова нет? Как же тебе объяснить... А, придумал! $pV = mRT/M$; $V = 3A{\cdot}t^2 + 2B{\cdot}t$; $a = 6A{\cdot}t+2B$; $V = dr/dt$. Теперь понятно? Ну вот, наконец-то!» И так каждому...

Много сложностей. А что неизменно сопровождает сложности в нашей работе? Правильно, фраг за сообразительность, – баги. Бежишь себе с пистолетом, вдруг навстречу шкаф (мы на нем физику тестируем), страшный такой. Ну, пальнул в него, а он, зараза, рванул, как ракета, вверх и давай полками оттуда бросаться. Непорядок, исправили, запустили. Снова бежишь. А вот и шкаф, пальнул – стоит, пальнул еще – хоть бы дверкой дернул. Прямо зло берет – игнорирует, гад! Ну, думаю, держись! А сам в это время двухстволочку из-под плаща достаю. Как шарахну! Шкаф, конечно, не устоял, рассыпался, только стенка одна стоит. Пинал ее, пинал, стрелял – ни с места. Плюнул и дальше пошел, а она стоит. Позже вернулся, смотрю – лежит. Наверное, мышка бежала, хвостиком махнула...

В общем, борьба со шкафами стояла нешуточная. Да и люди, умирая, падали как мешки с чем-то нехорошим. Еще ведь такие позы принимали, что неловко становилось. Краснели всем офисом. Зато стимул появился – непристойности из игры убрать. Теперь все, как в лучших домах: сталкеры красиво ложатся на землю, ровненько. Упадет, ручки сложит так, будто сказать хочет: «Ах, загубили, ироды, красивого усатого мужчину!» А если серьезно, то добились реалистичного поведения тела мы не сразу. Модель человека в игре состоит из более чем 50 «костей», причем каждая имеет свой вес и инертность. То есть, при падении необходимо просчитывать инерцию и скорость каждой «кости», чтобы в результате получить «поведение» реального тела. Например, при попадании пули, модель получает определенный импульс (сила выстрела). В зависимости от точки попадания, реакция персонажа будет разной. Если выстрел пришелся в руку, то ее отбросит довольно сильно, так как вес данной части тела не слишком велик. А если предательская пуля попадет в корпус, смещение будет меньше из-за его большой инертности. Как уже говорилось ранее, у нашего физического программиста есть огромная, тяжеленная книга с таким страшным названием, что непосвященные стараются даже близко к ней не подходить. Переводя взгляд с книги на человека ее использующего, получаешь стойкую уверенность, что человек победит. А подтверждением этому служат результаты. То, что уже сделано, производит сильное впечатление. А работа ведь ни на минуту не останавливается... В общем, все чики-пики!

КТО ЗДЕСЬ?

Вопрос о том, что это будет за игра, поднимался еще в начале разработки, но до момента, когда внешние очертания приобрели четкую форму, жизненно важным он не был. И вот наступил момент истины, когда разработку проекта необходимо было ориентировать на четкую концепцию. Вновь заработала идейно-сценаристская группа, определяя, теперь уже в деталях, каким будет наш проект. Общие черты согласовали


10:0 в пользу шкафа.




Спортзал в одной из школ Припяти.



сразу. Желание сделать игру отличной от других привело к тому, что пользователь главным героем не станет. Хватит спасать народы и вселенные! Здесь, как в жизни, ты один из многих, и только твои собственные поступки и деяния (а не желание программистов) смогут выделить персонажа из толпы. Если не следовать сюжету (а это возможно) и просто слоняться по Зоне, зарабатывая себе на еду, можно столкнуться с тем, что какой-то другой сталкер выполнит за тебя главный игровой квест. Вот ведь обидно будет – какой-то паршивый бот и S.T.A.L.K.E.R. за меня прошел! Это не шутка – такое действительно возможно. Сделай мы игрока супермегаперцем, о всех стараниях по созданию игровой атмосферы и моделированию человеческих отношений можно было бы забыть. Будучи непобедимым ведь не страшно ходить по заброшенному заводу или лабораториям. Страху мы тоже, кстати, уделяем отдельное внимание. Основным его источником будут не кровожадные монстры с десятью рядами зубов, а пресловутая атмосфера, да игровой мир, не несущий игроку ничего хорошего, только лишения и неприятности. Разве не за этим люди лезут в Зону? На кой черт им артефакты, если их легко достать? Человек всегда придумывал себе испытания, и чем они изощреннее, тем больше удовольствия получал при достижении результата! Такой, с позволения сказать, мазохизм! А это уже желания и потребности. Помнишь, мы о них говорили ранее? Круг замкнулся. Замкнулась и цепь, связывающая человека – живого игрока, и человека – сталкера в Зоне. Они похожи, у них одна цель. Этот момент и является основополагающим во взаимоотношениях между игроком и его персонажем. Пользователю больше не нужно внушать себе, что он роботоподобный восьмиглазый пятиствол. Ты — обыкновенный человек, попавший в жестокие условия Зоны. Твой персонаж вынужден выживать, следовать самому сильному инстинкту любого живого существа. Потребность в пище и отдыхе также призвана усилить ощущения. А тут еще конкуренты, да живность всякая недоброжелательная... В общем, прогулок по миру ежика Сонника не жди. S.T.A.L.K.E.R. не задумывался как хоррор, да он им и не является. Жестокость и непредсказуемость реального мира порой могу напугать гораздо сильнее ужасного монстра. Они ставят в рамки, бросают в комнату, где не видно выхода, где неотвратимость расплаты за содеянное заставляет людей идти на поступки, на которые не способно ни одно другое существо. Человек — вот самый страшный и жестокий монстр как в жизни, так и в игре. Тот, кого действительно следует опасаться...

На этом общее повествование о разработке проекта S.T.A.L.K.E.R. можно считать завершенным.

Мы попытались вкратце рассказать о процессе, занявшем больше трех лет жизни команды.

Однако точку ставить не хочется, ведь в мире Зоны для тебя есть еще много неизвестного. Поэтому мы продолжим свой рассказ в следующих номерах журнала. Не прощаемся!


Тихий вечер в Зоне...


Строили на века.

КОРСАРЫ II

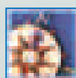
Текст: Ренат Незаметдинов, Артем Романко



Ахой, дорогие читатели! Если кто не знает, поясним: «Ахой!» (Ahoy! – англ.) – это старинный морской оклик, означающий «Эй, на палубе!» или «Эй, на корабле!». Списанные на берег морские волки в силу привычки, приобретенной за многолетние плавания, приветствовали друг друга при встрече именно так. Впрочем, что-то мы отвлеклись, пора начинать очередную запись. Начнем...

Официально объявляем – проект ***«Корсары II»*** закрывается. Причиной этого решения стали крайне успешные результаты попыток создания сетевого шутера от первого лица на основе нашего движка STORM. Проект будет назван Corsairs Tournament, и мы планируем выпускать новую версию данного шутера ежегодно. Скриншоты прилагаются. Издателем собирается выступить... Шутка!

Просто в нерабочее время один из наших программистов, страстный почитатель серии ***Unreal Tournament***, вставил в игру модели из «Корсаров II». Результат его трудов повеселил всю команду на исходе рабочей недели!

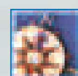


ПРАВИТЕЛЬ

Это было лирическое отступление, а теперь – по существу. Прошедший месяц ознаменовала спокойная, размеренная работа по плану и отсутствие каких-либо экстраординарных событий. Со стапелей были спущены два новых корабля.

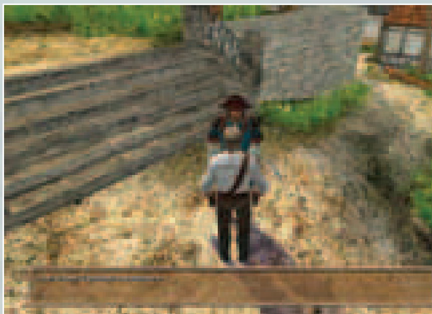
Также была завершена работа над интерфейсом управления колониями. Экран теперь напоминает меню настройки замка в играх известной серии ***Heroes of Might and Magic***. Список усовершенствований колонии также расширился и теперь включает в себя три улучшения берегового форта (ты сможешь укреплять стены и увеличивать количество орудий), а также три уровня улучшения верфи (они позволят создавать более мощные корабли). Игроку придется потрудиться над постройкой ферм, мельниц, развитием рыболовецкого промысла (все это будет снабжать колонию провиантом), созданием офицерской школы (позволит за деньги тренировать офицеров), бараков (увеличат гарнизон форта), складов (они значительно расширят товарооборот), церкви (повысит мораль колонии) и даже золотодобывающих шахт. Правда, для создания шахты сначала необходимо предпринять экспедицию вглубь острова – ведь месторождение еще надо обнаружить.

Как мы уже говорили ранее, все постройки появляются прямо в городе. Заглянув в собственную колонию, игрок сможет забежать, например, в церковь за благословением или отпущением грехов. Всегда приятно посетить воздвигнутое тобой же здание, верно? Но на это, возможно, не хватит времени, т.к. игроку, помимо выполнения иных задач, придется работать с подконтрольным населением. Ведь именно от людей (их благосостояния и лояльности к правителю), решивших жить в твоей колонии, будет зависеть сумма собираемых налогов. Завышенные налоги принесут в казну больше золота, но повлекут за собой резкое снижение морали. Все как в реальной жизни.



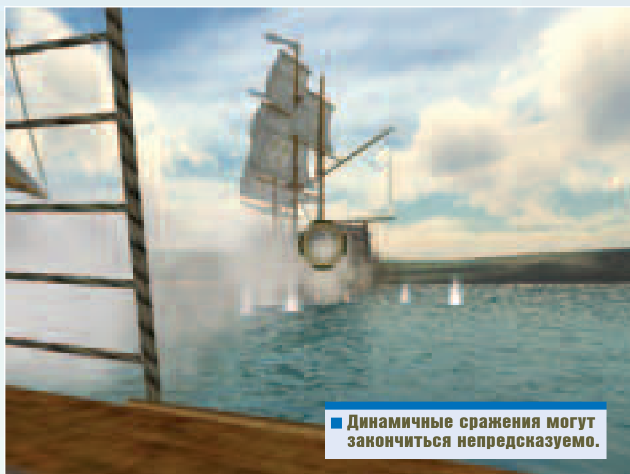
ПОМОЩЬ

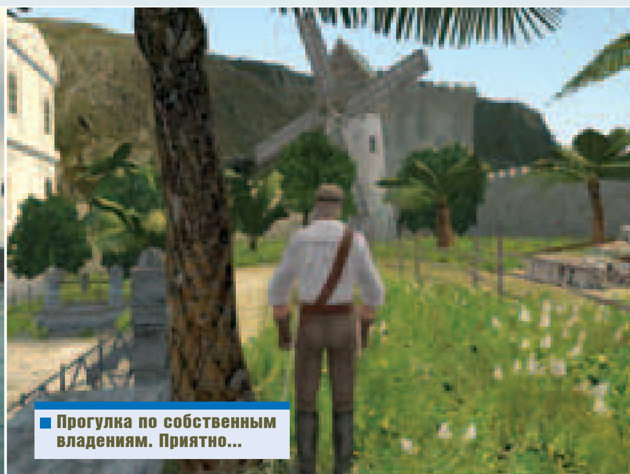
В меню выбора персонажа появилась гибкая система изменения сложности игры. Поскольку наш проект рассчитан на пользователей, обладающих разными умениями и пристрастиями, то буквально каждый



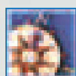





Динамичные сражения могут закончиться непредсказуемо.

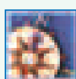

Прогулка по собственным владениям. Приятно...

аспект «Корсаров II» будет поддаваться настройке. Ты сможешь установить агрессивность развития наций, количество случайных энкаунтеров, а главное – параметры кораблей во время морских сражений и доступность некоторых опций, изрядно облегчающих жизнь неопытному геймеру.
Изменилась и система сохранения. Теперь при начале игры пользователь должен завести собственный профиль. Таким образом, он создаст специальную папку, где и будут храниться его сейвы. Это сделано для того, чтобы сохраненные игры разных пользователей случайно не перепутались.



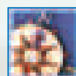
НОВЫЕ ЛИЦА

Количество персонажей на сегодняшний день достигло того предела, при котором мы сами начинаем в них путаться. Иногда кажется, что 170 героев – это чересчур много. Но ведь игрокам будет приятно увидеть, что, к примеру, в каждой таверне есть свой уникальный бармен. Таким образом мы значительно усилим эффект погружения в мир «Корсаров II». Естественно, в игре со встроенным генератором квестов сделать каждого человека полностью уникальным невозможно, но мы обязательно постараемся создать максимальное количество запоминающихся ключевых персонажей. В бессмертном ***Fallout*** была реализована именно такая практика. И что, мир этой игры оказался безликим? Вовсе нет.



КАРТЫ

Судовой журнал из обычного дневника превратился в полноценный рабочий документ капитана. Кроме напоминаний о квестовых событиях, там находится схема отношений различных наций к игроку, записи о совершенных покупках и информация о том, где можно выгоднее всего продать товары (точность информации зависит от того, насколько давно игрок посещал ту или иную колонию). Это же, кстати, можно узнавать у встречных дружественных кораблей или у специальных торговых агентов.
За прошедший месяц в судовой журнал была вложена бумажная карта Карибских островов. С ее помощью очень легко определить, где находится твой корабль в данную минуту, и выяснить примерное время пути до той или иной точки. Но самое ценное здесь – это статистика по всем колониям (опять же с поправкой на актуальность информации). Когда игрок доберется до стадии тотального захвата чужих колоний, карта окажется очень полезной при планировании военных действий.
Сейчас мы продолжаем доработку и игровой карты. Острова уже обзавелись раскидистыми пальмочками, а похорошевшие горы стали отбрасывать тени на обильные лесные массивы. Но не это оказалось главным. Отныне на игровой карте появилось понятие ветра – попутного и не очень. Теперь, прежде чем прокладывать курс, капитану придется всерьез подумать, сможет ли он приплыть, куда желает, вовремя, и не переменится ли ветер. Последнее время в воздухе даже витает идея о привязке направления и силы ветра к времени года (как, собственно, это и есть на самом деле). Правда, стоит ли оно того, не особенно понятно. Если мы заставим игроков изучать сезонные изменения ветров, это будет как-то негуманно. Хотя, кто знает...

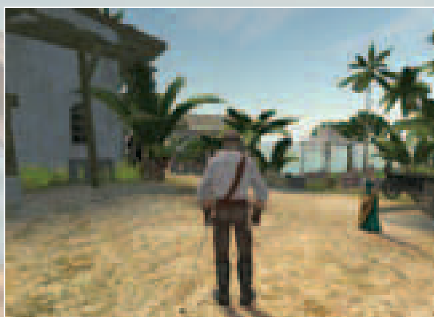


ОТПЛЫТИЕ

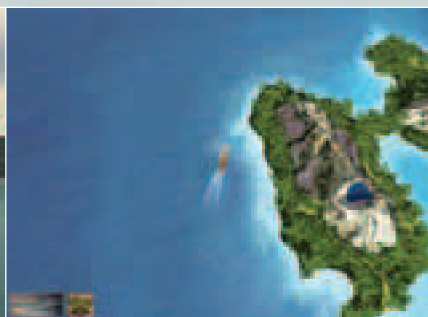
На этом очередная запись в наш судовой журнал завершается. Остается лишь напомнить о сетевой игре, которая из технической демки потихоньку превращается во что-то играбельное и, как ни странно, даже весьма увлекательное. Работы оказалось больше, чем мы ожидали, но терпение и усердный труд, как известно, в итоге приводят к положительному результату. На этом и прощаемся, желая семи футов под килем и попутного ветра! Встретимся ровно через месяц, на страницах полюбившейся рубрики «Дневники разработчиков». Мы можем рассказать тебе еще много интересного о нашем проекте.











Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский


Рив не умер, он улетел на Криптон.

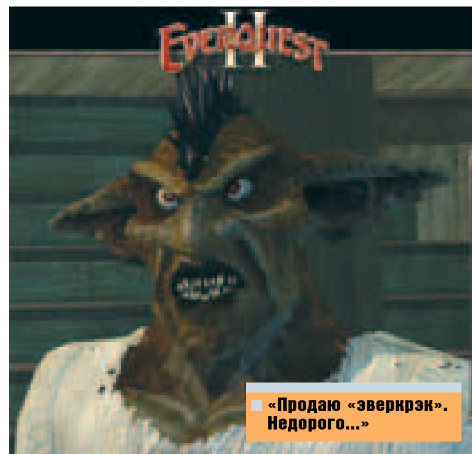
10 октября в Нью-Йорке умер **Кристофер Рив** (Christopher Reeve), актер, прославившийся ролью Супермена. После неудачного падения с лошади в 1995 году, его парализовало, и остаток жизни Рив провел в инвалидном кресле. Актер скончался в возрасте 52 лет. В память о супергерое на экране и в жизни, огромное количество игроков ***City of Heroes***, необычайно успешной MMORPG от корейской компании **NCsoft**, собрались вместе в онлайне. В назначенное время сотни персонажей City of Heroes устроили поминальный салют, используя все имеющиеся у них в наличии оружие и суперсилы.


На звездолете – прочь от Sony.

Руководство компании **Sony Online Entertainment** пребывает в панике. Оно никак не может поверить в то, что компания **LucasArts** решилась отказаться от услуг SOE в хостинге ***Star Wars Galaxies***. LucasArts планирует разорвать отношения сразу после запуска адд-она ***Jump to Lightspeed***. Несмотря на то, что весточка облетела все новостные агентства, в SOE продолжают талдычить: «Не верьте слухам! Мы и LucasArts по-прежнему лучшие друзья». Создатели же Star Wars Galaxies предпочитают отмалчиваться о своих коварных замыслах. Поживем-увидим.

НОВАЯ ПАРТИЯ СЕТЕВОГО НАРКОТИКА

Мир получил новую порцию наркотика «эверкрэк» – так фэны именуют онлайновую ролевую игру ***EverQuest***, известную своей чрезвычайной аддиктивностью. Восьмого ноября сиквел знаменитой MMORPG одновременно атаковал магазины США и Европы. Существуют два варианта ***EverQuest II***: стандартное и коллекционное издание. Обладатели последнего получили в довесок к игре множество бонусных предметов, которыми можно обставить свой онлайновый дом, DVD, рассказывающий о том, как создавался новый шедевр **Sony Online Entertainment**, диск с саундтреком, коллекционную монетку и два постера.



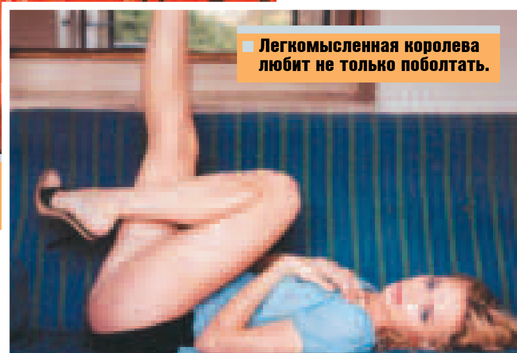
«Продаю «эверкрэк». Недорого...»

EverQuest II сделан с поистине голливудским размахом. Не удивительно, что озвучивать персонажей игры пригласили двух кинозвезд. В EverQuest II больше 130 часов диалогов (на бумаге это составляет почти 70 тысяч строчек). Британский актер **Кристофер Ли** (Christopher Lee), известный по ролям Дракулы и Сарумана, озвучил тысячелетнего властелина города зла Фрипорт. **Хизер Грэм** (Heather Graham), та самая цыпа, которую соблазнил Остин Пауэрс, достался положительный персонаж. Она стала голосом королевы города Кийнос, возглавляющей силы добра.

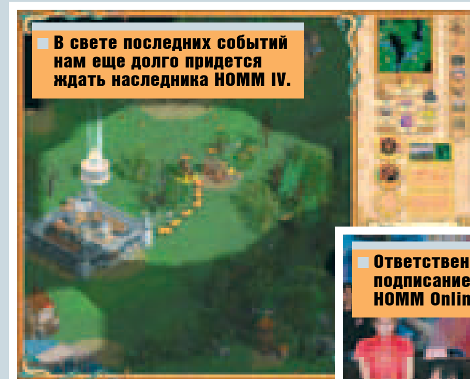


Кристофер Ли – мастер по злодейской части.

Не успели еще раскупить первый тираж EverQuest II, а Sony Online Entertainment уже анонсировала первый адд-он. ***Legions*** предложит игрокам новую эпическую историю. Игроки должны будут помочь древней расе магов в борьбе против темных сил. Адд-он добавит в EverQuest II новую расу и новый континент, полный увлекательных квестов. Выход Legions намечен на весну 2005 года.

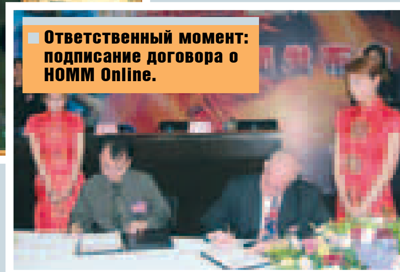

Легкомысленная королева любит не только поболтать.

HOMM ТОЛЬКО ДЛЯ КИТАЙЦЕВ


В свете последних событий нам еще долго придется ждать наследника HOMM IV.

Издатель **Ubisoft** и китайский разработчик **TQ Digital Entertainment** провели пресс-конференцию, посвященную ***Heroes of Might & Magic Online***. Во всеуслышание было объявлено, что TQ Digital создаст онлайновую ролевую игру для Китая. Что любопытно, вселенная Might & Magic будет изрядно приправлена восточным колоритом.

– *Азиатский рынок онлайновых игр развивается бешеными темпами*, – заявил **Ален Корре** (Alain Corre), директор Ubisoft по работе с Европой, Ближним Востоком и Азией. – *Но к настоящему моменту западные MMORPG не пользуются здесь большим спросом. Это происходит из-за разницы вкусов западных и азиатских геймеров. Мы хотим сделать продукт, который совместил бы в себе элементы восточного геймплея и западных хитов, которые пользуются большим успехом в Азии.*


Ответственный момент: подписание договора о HOMM Online.

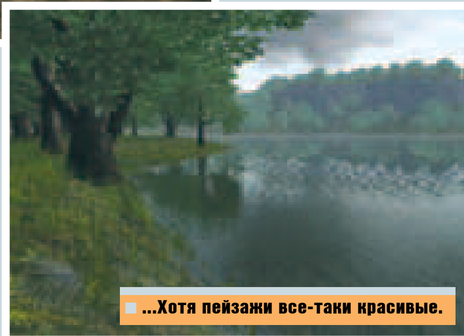
Heroes of Might & Magic Online выпустят на просторы китайского Интернета в конце 2005 года. Не исключено, что, если игра будет пользоваться популярностью, она доберется и до Америки с Европой. Однако на этот счет в Ubisoft пока не говорят ничего конкретного.

ВРЕМЯ ОТКОПАТЬ МОЛОТ ВОЙНЫ


Как графика игры будет смотреться через полтора года – открытый вопрос...



Орки, бейте топорами о щиты! Люди, кричите так, чтобы вас было слышно за тысячу лиг! Зачем?! Да потому что из пепла восстала ***Warhammer Online*** – онлайновая ролевая игра, действие которой происходит в мрачном фэнтезийном мире. Ее настольную версию почитают десятки тысяч игроков по всему земному шару.
Напомним, что этим летом было официально объявлено о прекращении работ над MMORPG – компания **Games Workshop**, основной источник финансирования, перестала считать Warhammer Online перспективным проектом. Несмотря на это, разработчик игры, студия **Climax**, собственными силами продолжила создание Warhammer Online. Само собой, нехватка денег не могла не сказаться на сроках выхода игры – дату релиза отодвинули, по меньшей мере, на полтора года. Сейчас разработчик занят активными поисками нового партнера, который смог бы вложиться в проект и, после завершения работ, издать его.
Однако отношения с Games Workshop компания Climax все же поддерживает, постоянно сообщая о ходе разработки и консультируясь по вопросам игрового мира и перенесения его в онлайн. Сотрудники Climax общаются с многотысячной армией поклонников вселенной Warhammer – все-таки именно эти парни составят большую часть будущей аудитории новой игры, и с их желаниями нельзя не считаться. Общая концепция проекта, к счастью, не изменилась, так что у нас есть все шансы получить крепкую и интересную MMORPG.


...Хотя пейзажи все-таки красивые.

DARK REGION: 715 ЛЕТ ТОМУ ВПЕРЕД

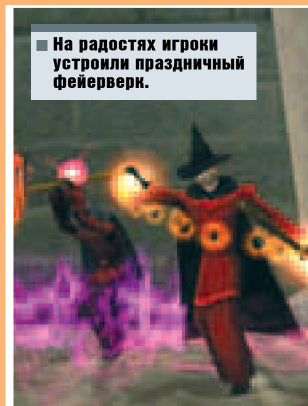

Poacher – еще одна игра на движке Torque.


Технической базой игры служит движок Torque.

Достаточно оригинальную онлайновую ролевую игру анонсировала студия-разработчик **Uber Real Games**. Проект называется ***Dark Region***, его издателем выступает компания **Garage Games**. Кое-что уже известно и об игровом мире. Действие MMORPG развернется в 2719 году. К тому времени, по мнению разработчиков, технологический прогресс достигнет невиданных высот, а человечество будет активно покорять космос. Во главе экспансии стоит Америка – под ее началом целых три планеты и огромные человеческие и финансовые ресурсы.
К сожалению, правление «светоча демократии» не сможет исправить ситуацию с криминальной обстановкой: в этом мире убийства, кражи и изнасилования – обычное дело. Остроту ситуации добавляют две искусственно созданные расы: sage и demons – своего рода «смертные ангелы» и «земные демоны». Они различаются между собой силой и интеллектом.
Абонентскую плату за игру взимать не планируют, но сервера для нее геймерам придется размещать у себя на компьютерах. Согласись, оригинальный ход.


С пауками драться можно, с игроками – нет.

Turbine Entertainment – создательница онлайновой игры, призванной максимально точно воспроизвести правила и вселенную ***Dungeons & Dragons***, – сообщила, что в ее глобальной онлайновой ролевой игре не планируется введение сражений между игроками. По словам представителя компании, свод правил D&D не подразумевает под собой бои между игроками – как раз наоборот, от них требуется взаимодействие и командный дух. Тем не менее, после запуска ***Dungeons & Dragons Online*** введение режима PvP не исключается.


На радостях игроки устроили праздничный фейерверк.

Не поверишь, но знаменитой MMORPG ***Dark Age of Camelot*** уже целых три года! Да, именно столько времени продолжается борьба добра и зла на просторах средневековой Англии. Борьба эта ни в коем случае не собирается прекращаться. Помимо всенародных гуляний, фейерверков и бурных возлияний, разработчики отметили день рождения специальным предложением: если игрок «подсаживает» на Dark Age of Camelot троих своих друзей, ему взамен предоставляется право бесплатной игры в течение месяца. Прямо-таки финансовая пирамида в действии!

Обои бывают разные. Бывают обои глубокой- и флексопечати, с тиснением и на двухслойной склеенной основе «дуплекс», гофрированные и с влагостойким покрытием, обои под покраску, а также обои с применением цветных пен. А еще есть обои для рабочего стола компьютера. И плох тот геймер, у которого рабочий стол украшен серой посредственностью.
У кого как, а у меня обои считаются хорошими, если на них изображена девушка. Еще лучше, если эта девушка не обременена одеждой. И уж просто замечательно, если эта полураздетая красотка – героиня отменной компьютерной игры. Где такие взять? Места надо знать – неоспоримый факт. Но журнал **«PC ИГРЫ»** поделится с тобой адресами лучших сайтов по выпуску обоев. И никакой флексопечати!

текст: Иван "Nemezido" Гусев

ДЕВУШКА НА СТОЛЕ

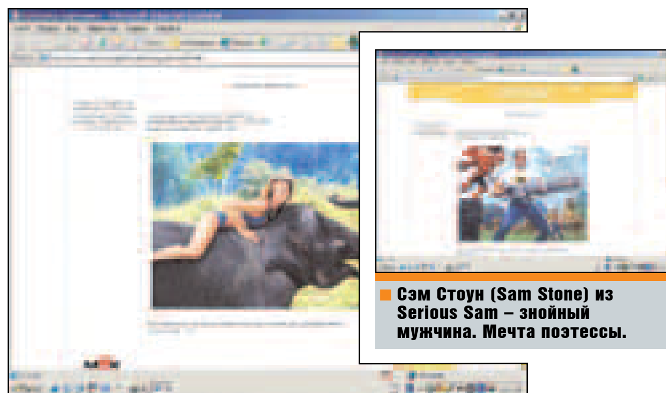
Влагостойкие обои не предлагать

НЕ ПОРНО, НО ЗАДОРНО

http://www.vetton.ru/

На этом интернет-ресурсе доступно более 2500 качественных обоев. Не так много, на первый взгляд, но зато здесь почти нет проходных картинок. Все обои распределены по категориям, из которых наиболее близким для нас является раздел «Компьютерные игры». Новые картинки добавляются каждые шесть часов – в полночь, шесть, двенадцать и восемнадцать часов по московскому времени. В книге жалоб всего несколько «негативных» отзывов. Кто-то просит ввести сортировку для знаменитостей в часто посещаемом разделе «Девушки», а кто-то требует: «Побольше бы порно!!!». Порно, кстати говоря, на сайте обнаружено не было вообще. Да и без него ресурс обладает для любителей красивых обоев немалой ценностью.

Дизайн: 4
Полезность: 3
Оценка: 3

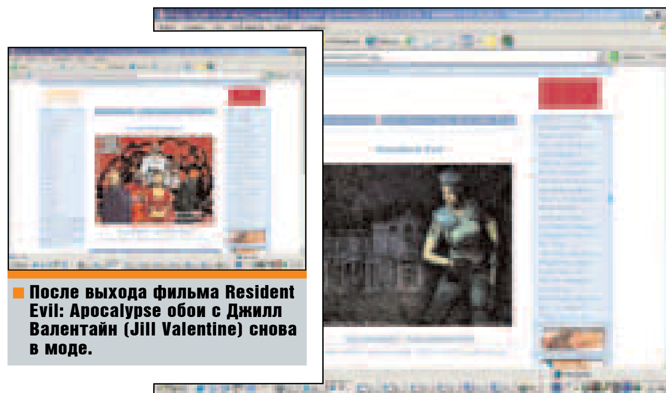

Сэм Стоун (Sam Stone) из Serious Sam – знойный мужчина. Мечта поэтессы.

ПОКЛЕЙ САМ

http://www.mota.ru/

Обои на любой вкус. Особого внимания заслуживают разделы «Знаменитости», «3D-графика», «Аниме», «Авто», «Музыка», «Кино» и, конечно же, «Игры». На сайте также существует неплохая подборка открыток и хранителей экрана. Создатели этого ресурса заботливо объясняют посетителям, как правильно установить обои на рабочий стол, а также предлагают всем желающим присылать свои собственные творения. В разделе «Ссылки» приведены адреса двух десятков известных западных сайтов, специализирующихся на поставках обоев, – в основном, эротической тематики. Не удивительно – спрос на всевозможные "hot nude girls" всегда будет большим.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5

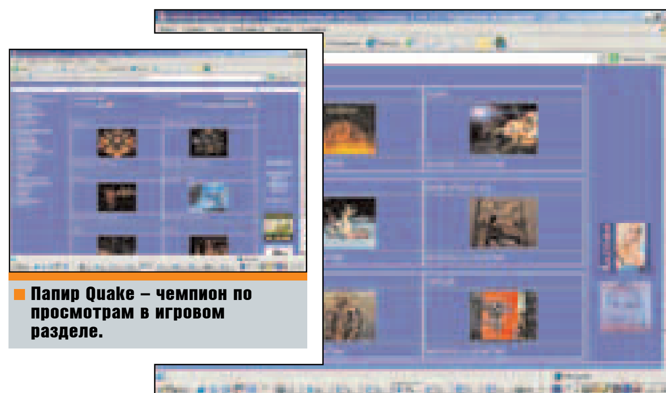

После выхода фильма Resident Evil: Apocalypse обои с Джилл Валентайн (Jill Valentine) снова в моде.

АНТИКВАРНЫЙ МАГАЗИН

http://www.desktopwallpapers.ru/

«С этого дня на нашем сайте стало в шесть раз меньше рекламы! Из шести баннеров на странице оставлен всего один. Теперь найти обои по вкусу можно просто и быстро!». Таким радостным сообщением приветствует посетителя сайт Desktop Wallpapers. Ресурс выглядит невзрачно, однако свою главную функцию – снабжать публику качественными обоями – выполняет на положенные сто процентов. Все картинки представлены в двух разрешениях: 800x600 и 1024x768. К сожалению, раздел «Компьютерные игры» давно не обновлялся. Здесь царят старенькие ***Fallout***, ***Quake*** и ***Messiah***. В наше время обои к этим играм найти нелегко, так что теперь ты знаешь, где искать ценные раритеты.

Дизайн: 2
Полезность: 4
Оценка: 3



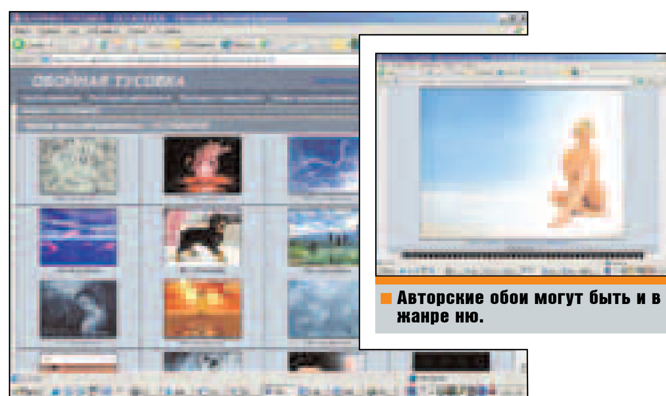
Папир Quake – чемпион по просмотрам в игровом разделе.

ЗАСТАВКИН РЕКОМЕНДУЕТ

http://www.zastavkin.com/

Сайт «Обойная Тусовка» – клуб обойных дел мастеров и любителей. Здесь представлены альбомы авторских картинок для рабочего стола. Как пишут создатели сайта: «Все фотообои выполнены с любовью и вдохновением. Надеемся, наши творения поднимут настроение Вашего монитора!». Именно здесь ты сможешь найти уникальную картинку, и вряд ли твой друг воскликнет, тыча пальцем в монитор: «Ой! У меня такая же телка на рабочем столе!». Обоев по геймерской тематике на сайте пока не так много, зато хватает стильных изображений со звездами. Для любителей посоревноваться проводится конкурс авторских работ. Поскольку все обои на сайте авторские, не вздумай использовать их в своих корыстных целях! Заставкин тебя не простит.

Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



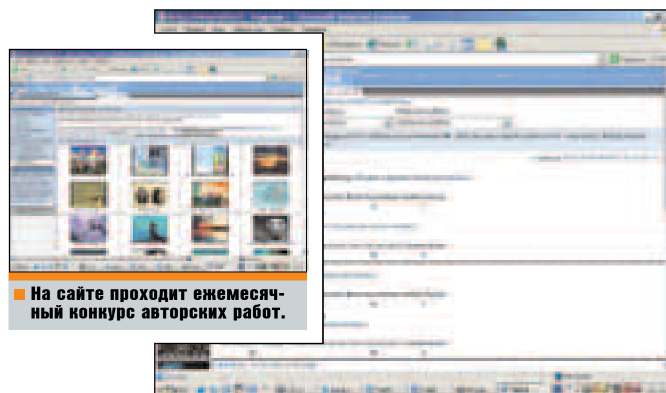
Авторские обои могут быть и в жанре ню.

НОВЫЙ ВИД ИСКУССТВА

http://www.wallpapers.ru

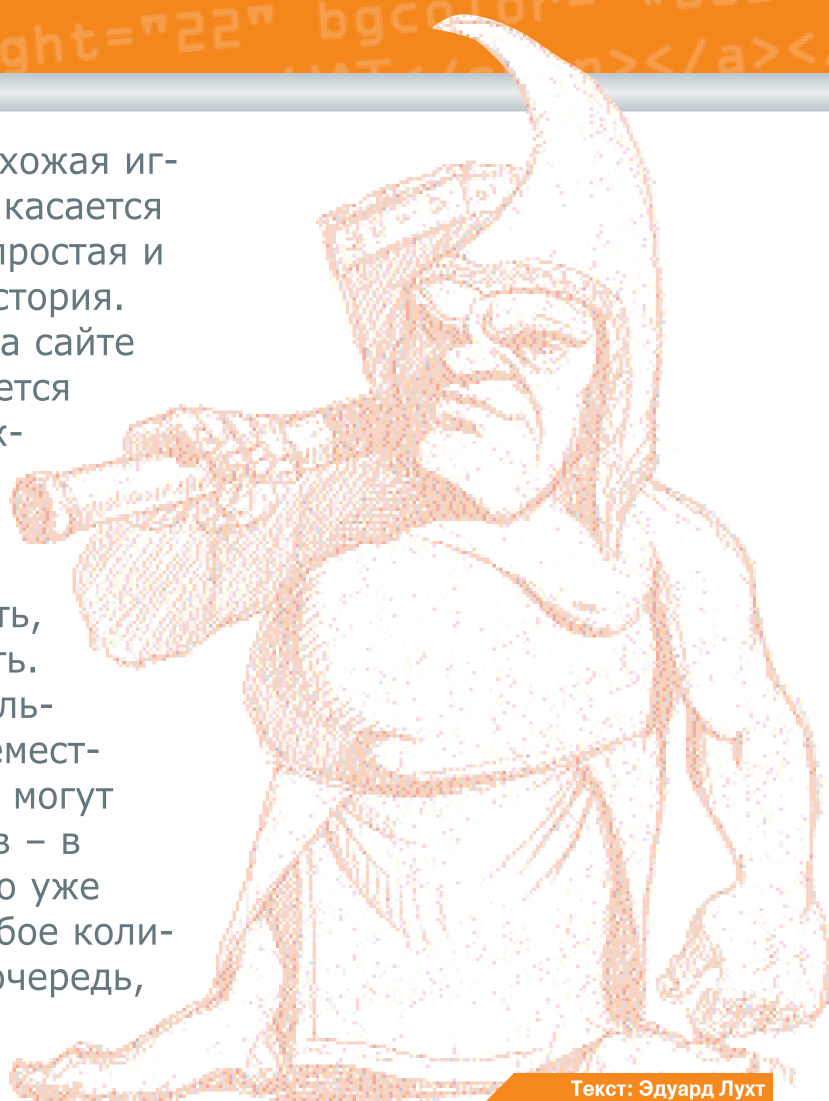
Wallpapers[ru] – специализированный интернет-проект, посвященный обоям для рабочего стола как новому виду искусства. Одной из основных функций данного сайта является проведение арт-конкурсов среди авторов. В рамках проекта wallpapers[ru] организаторами соревнования признаются только следующие форматы картинок: 1024x768, 1152x864, 1280x960, 1280x1024, 1600x1200 pix. Формат 800x600 выведен из обращения 1 ноября 2003, как устаревший. Поскольку wallpapers[ru] позиционируется как серьезный арт-проект, здесь не встретишь откровенно любительских работ и халтуры. Только качественные папиры для истинных ценителей прекрасного. Наслаждайся величием нового вида искусства!

Дизайн: 5
Полезность: 5
Оценка: 5



На сайте проходит ежемесячный конкурс авторских работ.

«Пентакор» – ни на что не похожая игра. Это в той или иной степени касается каждого элемента. К примеру, простая и по-своему оригинальная предыстория. Подробно узнать о ней можно на сайте игры, а основная идея заключается вот в чем. Город Сиракузы осаждается армией римлян, и единственный путь к спасению для его жителей – светлый мир «Пентакор». Но нужно учитывать, что у него есть одна особенность. В основу мира заложен пятиугольник, который встречается повсеместно. Пять соседствующих замков могут объединиться в ном. Пять номов – в дем, а пять демов – в полис (это уже 125 игроков!). А несколько (любое количество) полисов могут, в свою очередь, создать государство.



Текст: Эдуард Лухт

ПЕНТАКОР. ВЛАДЫКИ ГРАНЕЙ

ПРОСТО, НО СО ВКУСОМ

ЖАНР ИГРЫ
Глобальная ролевая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ
«Мобос»
РАЗРАБОТЧИК
«Мобос»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ДАТА ВЫХОДА
декабрь 2004 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pentacore.ru



Под стать миру ***«Пентакора»*** по-своему уникальна и экономическая система. Основными ресурсами являются энергии и силы. Психическая, физическая, интеллектуальная, чувственная энергии, энергия осознания, а также силы воли, разума и духа. Фокус экономики «Пентакора» в том, что все энергии и силы можно измерить, а их росту способствуют специальные магические кристаллы и постройки, преобразующие один тип энергии или силы в другие.

САМ СЕБЕ УПРАВДОМ...

Каждый пользователь живет в собственном замке, который является его обиталищем на всю игровую жизнь. Поэтому обустраивать его стоит продуманно, благо возможностей для вдумчивого строительства – масса. Развитие замка напоминает постройку базы в RTS. Построил или проапгрейдил какое-то здание – появилась возможность возводить другие. Поскольку строительство замка – вещь практически бесконечная, когда-нибудь тебе это наскучит. Но тут «Пентакор» открывает новые возможности – профессии, которыми ты можешь овладеть. Игрок может стать шпионом и бро-





Площадь Полиса. Каждое здание – полноценный трехмерный объект.

дить по замкам других обитателей мира, воруя у них ценные вещи. Можно стать ювелиром и создавать магические артефакты, которые помогут и в бою, и в хозяйстве. Еще ты можешь записаться в гильдию торговцев и, путешествуя по миру, зарабатывать деньги на пустом месте – купил-продал, все дела. Или стать кузнецом и создавать уникальное оружие и доспехи. Проигрышных вариантов нет: каждая профессия необходима, и каждая будет высоко цениться в обществе.

Самое время подробнее поговорить об обществе, ведь социальные союзы – интереснейшая часть «Пентакора». Начиная с самого маленького из возможных объединений игроков, нома, у тебя появляется шанс начать политическую карьеру. Когда пять человек пожелают объединиться в ном, начинаются выборы номарха. Сбором налогов, развитием нома, наращиванием его боевой силы и другими интересными вещами предстоит заниматься номарху. Для успешного существования нужно эффективно использовать умения и способности жителей, помогать им в развитии и направлять в нужное русло. Например, сделать заказ кузнецам и ювелирам, приобрести мощные заклинания у талантливых магов и снабдить всем этим своих умелых воинов. А потом отправить их на войну за ресурсы или на выполнение квестов.

ЗА УДОВОЛЬСТВИЯ НАДО ПЛАТИТЬ

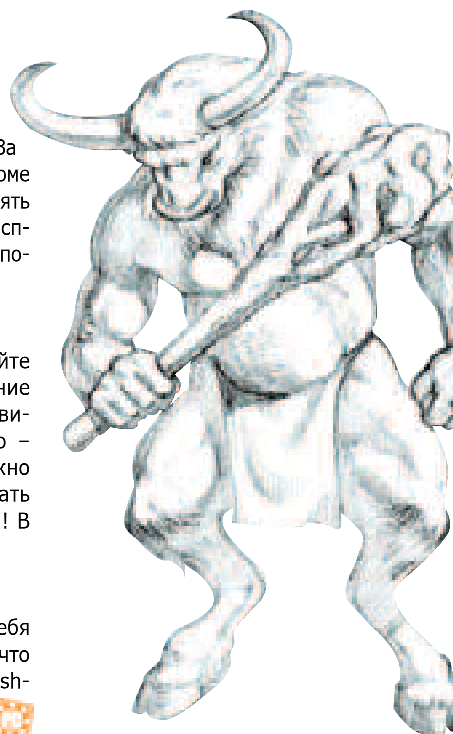
За все приходится платить. Разработка и поддержка «Пентакора» – дела затратные. Поэтому игра окажется платной. Только вот назвать эту новость плохой не поворачивается язык. За «Пентакор» действительно стоит платить. Кроме того, месячная плата очень низкая (всего пять долларов), первый месяц игры ты получаешь бесплатно. Оплатить последующие месяцы можно с помощью денег, накопленных в игре.

ДОВОДИМ ДО БЛЕСКА!

Когда ты будешь читать эту статью, на сайте «Пентакора» начнется открытое тестирование игры, а значит, у тебя есть возможность увидеть все в живую. Главное, помни, что это – тестирование, а не готовый проект. Тебе нужно исследовать мир, искать ошибки и предлагать идеи разработчикам. Если ты готов – дерзай! В противном случае лучше дождаться релиза.

...И ЖДЕМ

Сам релиз уже скоро – в декабре. Так что у тебя есть время избавиться от привычки считать, что настоящие игры – это те, что на диске, а flash-проекты не стоят и потраченного трафика. Дело не в упаковке, а в качестве. Верно?





Через встроенный чат можно общаться с другими игроками.

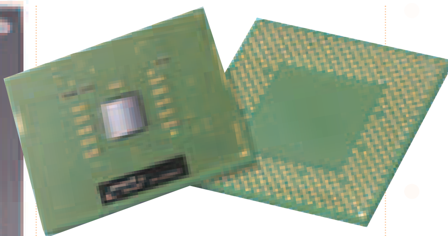


Заклинаний в игре уже сейчас больше сотни.



В ПОЛКУ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ BAREBONE ПРИБЫЛО

Еще одна передовая тайваньская компания присоединилась к дружной группе производителей байрбон-систем. Ею стала **Albatron**, осуществляющая в последнее время весьма активную экспансию на российском рынке. Новинка под названием ***ABox 865G*** основана, как можно догадаться из маркировки, на системном чипсете *i865G* форм-фактора *Socket 478*. Соответственно, в компьютер можно устанавливать любые процессоры *Socket 478 Celeron/Pentium4* с частотой системной шины до 800 MHz. В принципе, этого достаточно, чтобы построить мощный ПК, но огорчает тот факт, что, судя по пресс-релизу, ABox лишена отдельного порта AGP, а это означает, что покупателям придется довольствоваться интегрированным графическим ядром, скорость которого, разумеется, несравнима даже с решениями среднего класса от **ATI** и **NVIDIA**. Также, встроенная материнская плата не имеет и полноценного *PCI-слота*, а обладает лишь *mini-PCI*, в который можно установить далеко не каждую карту расширения. Немного скрашивает характеристики этой байрбон-системы наличие двух разъемов 5.25" на передней панели и одного 3.5". Поэтому, из ABox можно сделать неплохой мультимедиа центр, установив в один разъем, скажем, привод DVD-RW, а во второй графический эквалайзер. И, несмотря на свои технические недостатки, у этой модели есть все шансы похвастаться привлекательной ценой, которая достигается за счет устаревшего набора системной логики и простенькой материнской платы.



ЭКОНОМИЧНЫЙ, НО МОЩНЫЙ ПРОЦЕССОР ОТ AMD

Компания **AMD** представила новый процессор из линейки ***Geode NX***, работающий на частоте 667 MHz и выделяющий всего лишь 6 Вт тепла. Частота системной шины составляет 266 MHz, производственный процесс равен 0.13 мкм, объем кэша первого и второго уровня 128/256 Kb соответственно. Выполнен Geode NX в форм-факторе *Socket A*, отлично зарекомендовавшим себя как в настольных системах, так и ноутбуках. Чипы этой серии предназначены в основном для использования в ультрапортативных лэптопах, но, по некоторым причинам, на рынке подобные модели пока не появились. Однако от этого разработки AMD не менее интересны: в линейке Geode NX также присутствуют чипы с частотами 1 и 1.4 GHz, выделяющие соответственно 6 и 14 Вт тепла. Это рекордные показатели для процессоров такого уровня производительности, особенно, если учесть тот факт, что их прародителем является обычный настольный ***Athlon XP***, первые версии которого были скорее склонны к перегреву, нежели низкому энергопотреблению и тепловыделению.

Что касается распространения мини-ноутбуков основанных на AMD Geode NX, то, возможно, сейчас еще не до конца отлажен процесс производства, либо не созданы соответствующие материнские платы: ведь пока, судя по всему, использовать эти процессоры можно лишь в довольно громоздких 14" и 15"-дюймовых моделях, предназначенных для стандартных ***Athlon XP Mobile***.



SEAGATE ГАРАНТИРУЕТ!

Компания **Seagate** объявила о введении всеобщей 5-летней гарантии на все свои накопители, приобретенные как оптом, так и в розницу.



BENQ МЕНЯЕТ ДИЗАЙН?

Впервые за долгое время анонс новых моделей ЖК-мониторов **Benq** начинается не информацией об очередном рекорде скорости отклика матрицы, а сообщением о том, что разработан совершенно иной дизайн и оформление дисплея. Собственно, новинка на фото.



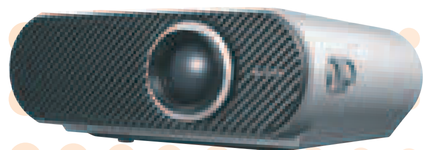
ПОЛОЖИ WD НА РАБОЧИЙ СТОЛ

Новые внешние жесткие диски выпустила компания **Western Digital**. Среди них есть как доступная модель ***Essential*** с минимумом дополнительных опций, так и ***Dual-Option***, отличающаяся широкими возможностями архивирования и копирования данных.



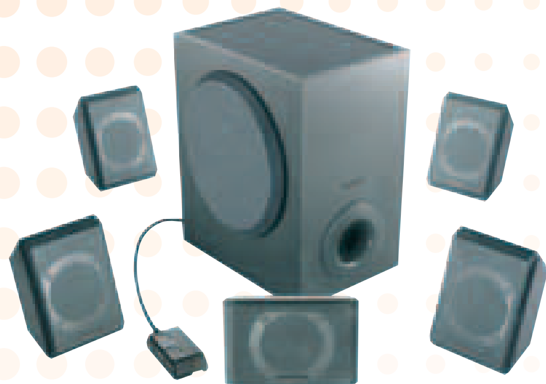
ЖК-ПАНЕЛИ ОТ PANASONIC

Именно так будет выглядеть новая серия топовых ЖК-панелей **Panasonic** с диагональю экрана 50, 42 и 37 дюймов.



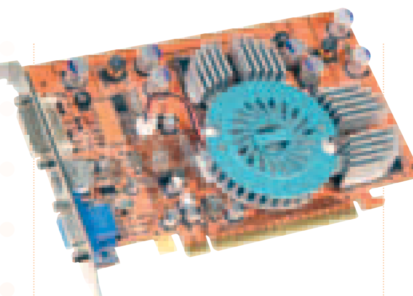
ДОМАШНИЙ SONY

Специально для домашних пользователей, сделавших выбор в пользу проектора вместо покупки ЖК-панели, компания **Sony** выпустила модель ***VPL-HS50***, отличающуюся ультрасовременным дизайном и серьезными техническими характеристиками.



ЕЩЕ БОЛЬШЕ INSPIRE

Creative выпустила несколько новых комплектов компьютерной акустики ***Inspire***. Среди них есть как экономные 2.1 динамики ***T3000***, так и 7.1-канальное Hi-end решение ***T7900***. Появиться в продаже новинки должны уже скоро.



VGURU ДЛЯ НОВЫХ ВИДЕОПЛАТ ABIT

Тайваньская компания **Abit**, один из крупнейших производителей материнских плат, видеокарт и байрбон-систем, представила свою новую программную разработку ***vGuru***. Схожая по своим функциям технология ***vGuru*** присутствует практически во всех моделях материнских плат, вышедших в последнее время. Ее суть заключается в том, что пользователь, активировав vGuru на аппаратном уровне (установив необходимый параметр в BIOS'е) и проинсталлировав программное обеспечение, мог с помощью простой и понятной любому утилитки изменять практически любые параметры компьютера. Например, по клику мыши можно увеличить частоту системной шины, множитель процессора и другие важнейшие характеристики.

Примерно те же функции выполняет и vGuru, которая уже нашла себе место в новейших видеоплатах ABIT – ***RX600*** и ***RX300***. Используя все ту же программку, можно менять частоту чипа и памяти графического адаптера, устанавливать желаемое разрешение и уровень качества изображения. Но это еще не все. Можно указать определенные приложения (например, несколько самых мощных игрушек) и программа сама, по мере необходимости, будет разгонять твою видеокарту, причем, не только варьируя частоты, но и меняя напряжение, разумеется, в безопасных пределах. Утилита постоянно следит за текущей температурой чипа, памяти и других компонентов платы. Во всех требовательных программах итоговая производительность вполне может возрасти на 10%-15%, а у тебя ни разу не появится «синий экран смерти» и прочие неприятности, о которых мы много писали в FAQ'е.



CREATIVE ZEN TOUCH – ПЛЕЕР С СЕНСОРОМ

Очередной мультимедиа-новинкой порадовала рынок компания **Creative**. Ею был анонсирован плеер ***Zen Touch***, выполненный на основе жесткого диска емкостью 20 Gb. От других аналогичных моделей его отличают две особенности. Первая – это специальная сенсорная линия *Touch Pad*, с помощью которой можно за считанные секунды добраться до любого каталога в памяти плеера или изменить необходимые настройки. Для этого небольшое углубление в корпусе используется как колесико на мышке (достаточно провести по нему пальцем), как видно на фотографии, выбрать пункт меню или начать проигрывание композиции можно нажатием круглой кнопки, расположенной как раз в конце этого желобка. На наш взгляд, это настоящий прорыв в области организации интерфейсов для компактных цифровых аудиоплееров.

Сама компания-производитель активно указывает на возможность беспрерывного проигрывания песен в течение 24 часов. Это является одним из рекордных показателей для устройств подобного класса и, действительно, весьма и весьма полезно в длительных поездках. Да и в повседневной жизни, даже при активном использовании Zen Touch, заряда вполне может хватить на 3-4 дня.

В остальном же это качественный, стильный и современный плеер от именитого производителя. Розничная цена девайса составит порядка $299, а поставки начнутся уже в самом ближайшем будущем.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ...

ТЕСТИРОВАНИЕ ПОПУЛЯРНЫХ МОДЕЛЕЙ ДЖОЙСТИКОВ

текст: Дмитрий Окунев, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Клавиатура и мышь для современного геймера – уже далеко не единственные, а порой и вовсе забытые манипуляторы. Не так много осталось жанров, в которых этим девайсам все еще нет равных – разве что экшены и стратегии. В гонках настоящему фанату не обойтись без хорошего руля, любитель аркадных игр обретет счастье, если у него в руках будет качественный геймпад, ну а приверженцы различных симуляторов (особенно авиа и космических) спят и видят на своем столе навороченный джойстик. Именно о таких устройствах и пойдет речь в нашем тестировании. Прогресс не обошел стороной этот вид манипуляторов – элитные модели джойстиков могут похвастаться таким количеством наворотов, которое можно увидеть только на приборной панели настоящего самолета. Для сегодняшнего обзора мы взяли несколько джойстиков из разных ценовых категорий наиболее известных производителей.

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям АЛИОН (тел. (095) 727-1818, www.alion.ru), БЮРОКРАТ (тел. (095) 745-5511, www.buro.ru), ИГАЛАКС (тел. (095) 488-2474, www.igalax.ru), салону «Остров Формоза» (тел. (095) 728-4004, www.island-formoza.ru)

Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback Joystick

Это единственный джойстик из тех, что попали к нам, который может похвастаться наличием фирменной технологии *HOTAS*, что расшифровывается как *«Hands On Throttle And Stick»*. Суть ее заключается в том, что управление газом (throttle) вынесено на отдельную рукоятку, размером не меньше самого джойстика.

Устройство само по себе довольно массивное. Помимо основных кнопок, на рукоятке газа находится качающаяся педаль (rudder), осуществляющая вращение вокруг оси Z. При помощи переключателя на джойстике можно назначить функции педали на рукоятку и обратно. Левую часть с ручкой газа, кстати, можно при желании отодвинуть, отцепив от корпуса, или убрать вообще, заменив специальной подставкой.

С джойстиком поставляется адаптер питания, дополнительная подставка, диск с драйверами и демо-версией симулятора ***«ИЛ-2 Штурмовик»***, а также инструкция с рекламной листовкой игры.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Socket A 512k FSB333 AMD Barton 2500+.
- **Материнская плата:** Epox 8RDA3I <nForce2> Socket A.
- **Винчестеры:** 80 Gb 7200 rpm Seagate Barracuda ATA 100 (2X).
- **Память:** DIMM Hynix DDR400 PC3200 512 Mb.
- **Видеокарта:** Sapphire Radeon 9600 XT 128 Mb.
- **Приводы:** DVD-ROM ASUS E616P1, CR-RW NEC 9200A, FDD.
- **Корпус:** ColorsIt ATX-L8003 350 W USB+Audio.

Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro USB Joystick

По сути, это тот же Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback Joystick, у которого убрали рукоятку throttle, поставив вместо нее обычный рычажок, а также отняли *Force Feedback*. В результате мы имеем все еще неплохой, но уже гораздо более дешевый джойстик. В основании устройства появились три больших черных кнопки, а остальные находятся сверху. С обратной стороны имеется колесо, регулирующее уровень сопротивления рукоятки.

В отличие от старшей модели, где рукоятка удерживалась только сервомоторами, здесь она самостоятельно возвращается в центр пружинами. Вот, пожалуй, и все. Скажем только, что в коробке, помимо джойстика, лежит лишь инструкция – драйвера для установки не нужны, а фирменную утилиту *Thrustmapper* нам любезно предлагают скачать отдельно.

Logitech Wingman Force 3D Force Feedback Joystick

Этот джойстик от компании **Logitech** сразу обратил на себя внимание рукояткой, крепящейся, как и у Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback Joystick, только на шестерне и сервомоторах. Из-за этого создается впечатление, что рукоятка попросту болтается из стороны в сторону. На самом деле, на функционировании это не сказывается – просто особенность конструкции. Корпус джойстика имеет неброский дизайн, в котором, тем не менее, сочетается все, что надо. Кнопок всего семь: пять сверху и две в основании, ручка газа находится в основании рукоятки и перемещается по ее окружности, причем очень плавно. Отдача, как ты уже наверняка понял, в наличии тоже имеется.

Помимо джойстика, в коробке можно обнаружить документацию на английском языке, диск с драйверами и софтом и, конечно же, адаптер питания.

Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick

А вот этот манипулятор приглянулся нам, в первую очередь, тем, что он беспроводной (работает на частоте 2.4 GHz). Так что с ним ты уже не будешь ограничен ненавистным проводом и сможешь играть, находясь там, где тебе удобно.

Корпус устройства выполнен в форме сильно приплюснутой пирамиды и имеет приятную цветовую гамму. Ножек в основании нет, нижняя часть корпуса прорезинена и обеспечивает неплохое сцепление с поверхностью. Набор органов управления стандартный: сама рукоятка (куда уж без нее), десять программируемых кнопок, удобная POV-крестовина и алюминиевая вращающаяся ручка газа.

Комплект поставки джойстика включает в себя USB-приемник, инструкцию по установке, диск с драйверами и фирменным софтом, три батарейки типа AA для питания джойстика и кучу различных бесполезных листовок.

Speed Link Black Hawk Vibration Flightstick Touch Edition

«Черный ястреб» от **Speed Link** – один из представителей серии *Touch Edition*. Рукоятка этого манипулятора сделана из очень приятного на ощупь и нескользкого материала.

Устройство содержит немалое количество кнопок: целых двенадцать, а также POV-крестовину, две дополнительных кнопки, выполняющие функции rudder'a (но мы считаем, что для этого лучше использовать поворот рукоятки вокруг своей оси, благо такая возможность имеется), и две кнопки, управляющие функцией *Turbo Fire*, – для ведения непрерывного огня одним нажатием кнопки. В задней части располагается немного туговатая вращающаяся ручка газа.

Помимо устройства, в коробке была обнаружена инструкция на пяти языках и дискета с драйвером.

Genius MaxFighter F-23U

Манипулятор «среднего звена» от компании **Genius**. Он не отличается какими-либо техническими или дизайнерскими изысками – все строго и по правилам. На черной подставке джойстика расположено четыре кнопки и колесико throttle'a. В задней части находится еще одно колесо – rudder. Рукоятка на первый взгляд кажется тонковатой, но на самом деле для среднестатистической руки она вполне подходит – пальцы легко достают до всех органов управления. Их здесь, кстати, пять: четыре кнопки (из них один триггер) и старый добрый переключатель видов.

Поставка особо не удивляет – кроме инструкции и самого джойстика больше ничего нет, с другой стороны, ничего больше и не требуется.

Genius MaxFighter F-16

Самый дешевый и нефункциональный джойстик из тех, что представлены в тестировании. Кстати говоря, это еще и единственный джойстик, использующий для подключения геймпорт. Наверняка многих отпугнет эта черта, но на самом деле ничего страшного нет, просто подключение осуществляется чуть менее удобно, чем у джойстиков, использующих USB. Само устройство немного похоже формой на Genius MaxFighter F-23U, но отличия есть: на рукоятке отсутствует ручка переключения обзора (POV), основание джойстика немного сплющено в ширину, и с него убраны все кнопки и колесо-rudder, остался только лишь газ.

У такого джойстика просто не может быть серьезной комплектации – только инструкция и само устройство, больше в коробке искать нечего.

Saitek CYBORG Evo Wireless PC Flight Stick

Эта модель от **Saitek** сразу привлекла внимание своим великолепным футуристическим дизайном и беспроводным подключением. Но это еще далеко не все ее достоинства! Инженеры Saitek довели идею подставки под кисть руки до совершенства – она легко снимается и устанавливается на другую высоту (всего три положения). Кроме того, она легко разбирается и превращается в вариант джойстика для левши! Но и это не последнее достоинство – при помощи ручек в верхней части рукоятки можно задать угол наклона платформы с кнопками как вбок, так и вверх-вниз! В общем, джойстик очень дружелюбный и подстраивается под любую руку, благодаря этому он уже дает фору всем остальным моделям.

Комплектацией манипулятор особо не отличается: USB-приемник на 2.4 GHz, диск с драйверами и тоненький мануал – это все, что было обнаружено в коробке, помимо самого устройства.

Методика тестирования

Все джойстики были протестированы в игре «ИЛ-2 Штурмовик», которая, на наш взгляд, максимально использует возможности периферийных устройств, таких как HOTAS, Force Feedback и прочие «полезные мелочи». Внимание «испытателей» обращалось на эргономичность, качество органов управления и само поведение устройств в игре.

ВЫВОДЫ

Как ты понял, выбор подходящего джойстика обуславливается только твоими требованиями и толщиной кошелька. Некоторым будет достаточно модели типа Genius MaxFighter F-16, другие же будут удовлетворены только возможностями Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback Joystick, который, кстати, получает «Выбор редакции» как раз за великолепное исполнение, качественно реализованный Force Feedback и наличие системы HOTAS. Ну а «Лучшая покупка» – это, несомненно, Saitek CYBORG Evo Wireless PC Flight Stick. Такое сочетание комфорта и качества встречается не так часто. 

THRUSTMASTER TOP GUN AFTERBURNER FORCE FEEDBACK JOYSTICK



Цена – $117



Установленные драйверы отметились наличием менеджера игровых профилей Thrustmapper в области системных уведомлений Windows, а также измененной панелью настройки джойстика. Надо сказать, здешняя панель – это не просто точная копия стандартной с фотографией джойстика (как это принято у многих производителей), а полноценное средство настройки, где немало внимания уделено обратной отдаче. Есть возможность сразу же проверить настройки в различных режимах.
В «ИЛ-2 Штурмовик» играть было очень удобно, система HOTAS показывает себя во всей красе. Конечно, сразу скажем об обратной связи – с ней играть становится раза в два сложнее, в особо сложных ситуациях джойстик начинает дергаться так, что постоянно сбивается прицел (зато реализма – выше крыши!). Еще один маленький недостаток – не совсем плавное перемещение рукоятки, она двигается как бы микрорывками (это происходит из-за особенностей крепления).
В остальном – отличный джойстик для настоящих фанатов различных симуляторов, желающих почувствовать прелести системы HOTAS, но при этом не стесненных в средствах.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	8
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	система HOTAS
Force Feedback:	есть
Дополнительное ПО:	Thrustmapper
Интерфейс:	USB

THRUSTMASTER TOP GUN FOX2 PRO USB JOYSTICK

Цена – $40



Установка этого подопытного прошла легко и быстро – достаточно было просто воткнуть его в USB-порт. Что немного огорчило, так это отсутствие в комплекте утилиты Thrustmapper – штука очень полезная, но в случае с Top Gun Fox 2 Pro нас заставляют скачивать ее с официального сайта. Так как настроек больше нет, перейдем сразу к делу. Рукоятка джойстика по форме – точная копия с Top Gun Afterburner. Она сидит в руке как влитая и притом совсем ее не напрягает. Отметим, что кнопка спереди над указательным пальцем расположена не совсем удобно – до нее нелегко дотянуться, к тому же нажимать приходится сбоку, что несколько неудобно. Три кнопки в основании джойстика туговаты и издают громкий щелчок при нажатии, но это уже мелочи. Сама рукоятка двигается очень плавно, не в пример Top Gun Afterburner. В «ИЛ-2 Штурмовик» джойстик по удобству (но не по функциональности) понравился нам даже больше, чем старшая модель от Thrustmaster. Управление просто отличное, хотя реализма гораздо меньше – отсутствие обратной отдачи значительно облегчает процесс игры.
Вывод: отличная и не очень дорогая модель для начинающих любителей полетать – никаких особых наворотов, зато комфорта с лихвой!

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	7
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	есть
Force Feedback:	нет
Дополнительное ПО:	Thrustmapper
Интерфейс:	USB

LOGITECH WINGMAN FORCE 3D FORCE FEEDBACK JOYSTICK

Цена – $52 ★★★★



Драйвера для джойстика не прилагаются (что странно, учитывая наличие Force Feedback), устанавливается он элементарно. Очень жаль, что в комплекте нет фирменной утилиты ***Logitech Profiler*** – без нее настройка не становится проблемой, но все же хотелось бы иметь более удобное средство.

Что сразу не понравилось, так это недостаточно тяжелое основание джойстика – при активной игре придется держать его рукой, иначе вся конструкция норовит перевернуться. При вращении рукоятки слышно жужжание сервомотора в ее основании. Реализация отдачи в этом джойстике нам не очень понравилась – в «ИЛ-2» управлять самолетом было очень сложно из-за практически непрекращающейся и сильно ощутимой вибрации. Производителю надо бы поучиться реализации данной функции у Thrustmaster'а. Сама рукоятка двигается более-менее гладко (если не считать вышеупомянутый шум мотора) и неудобств не вызывает.

Качество кнопок неплохое: те, что в основании, традиционно нажимаются чуть туже и громче расположенных на рукоятке. В принципе, устройство довольно неплохое, и если бы не негодная реализация функции отдачи, эта модель была бы рекомендована всем без исключения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	7
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	есть
Force Feedback:	есть
Дополнительное ПО:	Wingma n Profiler
Интерфейс:	USB

LOGITECH FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK

Цена – $66 ★★★★



Если учесть то, что данный джойстик беспроводной, то можно сказать, что его адаптация к системе прошла достаточно быстро. Вставив диск, мы увидели симпатичную программу, которая быстро установила необходимые драйвера и утилиту ***Wingman Profiler***. USB-приемник вставляется уже после установки драйвера – программа сама укажет, когда это необходимо сделать.

Качество самого джойстика достойно всяческих похвал – рукоятка держится как влитая и передвигается плавно, кнопки нажимаются легко, со слабым щелчком, до всех органов управления легко дотянуться и они не мешают друг другу. Единственное, к чему есть замечания, – ручка газа. Она вращается на металлической оси (некое подобие длинного шурупа) и при слишком активном использовании может начать проскальзывать на ней, что приведет к невозможности плавно поднять или опустить мощность в том же «Ил-2 Штурмовик».

В остальном – очень неплохой беспроводной джойстик, и если тебя достали нагромождения проводов со всех сторон системного блока или просто хочется играть в любимый симулятор, не слезая с дивана, эта модель станет неплохим приобретением.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	10
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	есть
Force Feedback:	нет
Дополнительное ПО:	Wingman Profiler
Интерфейс:	USB

SPEED LINK BLACK HAWK VIBRATION FLIGHTSTICK TOUCH EDITION

Цена – $35



То, что необходимые драйвера поставляются на дискете, нас немного разочаровало. Во-первых, это замедляет сам процесс установки, а во-вторых, все знают, что надежность этих носителей оставляет желать лучшего (поэтому лучше сразу скопируй setup.exe куда-нибудь в более подходящее место). Если не считать этого досадного нюанса, то ставятся драйвера безо всяких проблем, после чего в панели свойств появляются фирменные закладки с настройкой вибрации, калибровкой и тестированием.
Серия Touch Edition не зря стоит особняком в линейке продуктов от Speed Link – благодаря особому покрытию держать джойстик в руке очень комфортно. Но при знакомстве с кнопками удовольствие сразу рассеивается. Все они нажимаются туговато и обладают при этом неприятным сухим щелчком. Особенно это будет раздражать на триггере под указательным пальцем.
Отдача реализована неплохо – она ощутима, но при этом не сильно мешает игре. Правда, тот самый триггер, видимо, не очень плотно держится в пазу и при вибрации начинает неприятно трещать.
Это средний, ничем не примечательный джойстик, при всем многообразии функций портящий впечатление о себе рядом досадных мелочей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	12
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	есть
Force Feedback:	есть
Дополнительное ПО:	нет
Интерфейс:	USB

GENIUS MAXFIGHTER F-23U

Цена – $22



Так как драйверов в комплекте не было, вся установка свелась к простому подключению джойстика в свободный USB-порт. После этого сразу же можно было приступать к игре.
Рукоятка джойстика перемещается не плавно, а легкими рывками. Особенно это заметно при стремительном перемещении в противоположный конец – пружина резко фиксирует рукоятку в центре, и рука сразу чувствует это. Многим подобная особенность может показаться неудобной, но привыкнуть можно. Кнопки на рукоятке сделаны очень хорошо – они нажимаются без усилий и с легким щелчком. Те, что в основании, напротив, немного потуже и имеют более громкий звук.
Управлять самолетом в «ИЛ-2 Штурмовик» из-за упомянутых особенностей рукоятки менее комфортно, чем, скажем, на моделях джойстиков от Thrustmaster или Logitech, но все же вполне возможно. Правда, не понравилась еще одна вещь – управлять rudder'ом с помощью колесика в задней части не очень удобно. Гораздо легче это делать с помощью вращаемой рукоятки, но, к сожалению, такой функции у этого джойстика нет.
Наш вердикт – недорогое устройство для непривередливого игрока. Но при желании всегда можно найти лучше.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	8
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	есть
Force Feedback:	нет
Дополнительное ПО:	нет
Интерфейс:	USB

GENIUS MAXFIGHTER F-16

Цена – $12



Из всех представленных джойстиков этот приходится устанавливать дольше всего из-за использования в MaxFighter F-16 совершенно древнего способа подключения – геймпорта. Поэтому перед подсоединением придется выключить компьютер, а в окне настройки игровых контроллеров еще и добавить устройство вручную. Хотя на это уйдет всего пять минут, избалованным USB-девайсами игрокам это может не понравиться. К тому же, ни о каком «горячем отключении» и речи быть не может.
Теперь о самом джойстике. Низкая стоимость проявляет себя буквально во всем: рукоятка передвигается не плавно, а небольшими рывками, показания колесика, отвечающего за газ, считываются с малой точностью, из-за чего в игре мощность прибавляется сразу по несколько единиц. Кнопки, пожалуй, чуть туговаты, но это мелочь. Проблема в другом – их очень мало, и поэтому в серьезном авиасимуляторе, каким, несомненно, является «ИЛ-2 Штурмовик», приходится обильно задействовать еще и клавиатуру.
Genius MaxFighter F-16 – это дешевый джойстик, который вполне сгодится для простеньких «леталок», но, к сожалению, абсолютно не подходит для более-менее серьезной игры ввиду малого количества органов управления.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	4
POV-переключатель:	нет
Газ:	нет
Force Feedback:	нет
Дополнительное ПО:	нет
Интерфейс:	USB

SAITEK CYBORG EVO WIRELESS PC FLIGHT STICK



Цена – $20



Драйвера для этого красавца, в принципе, можно и не ставить – все равно он достаточно быстро распознается системой. А вот программа SST (Saitek Smart Technology), несомненно, заслуживает внимания – это менеджер профилей, с помощью которого джойстик также может эмулировать мышь и клавиатуру.
Благодаря возможности гибкой подстройки под руку пользователя играть с джойстиком в «ИЛ-2» – одно удовольствие. Рукоятка движется легко и плавно, но в тоже время упруго; качество других органов управления также на высоте. Единственное замечание – если платформа с кнопками поднята достаточно высоко, то при использовании POV-переключателя палец невольно будет нажимать на одну из кнопок. Но ведь ничто не мешает ее опустить, правда? Мы уже не говорим об удобстве беспроводной связи манипулятора с компьютером (кстати, приемник сделан наподобие USB-флешки – он не имеет проводов и очень мал в размерах, а также легко прячется в специальный отсек на самом джойстике).
Общее впечатление от джойстика очень хорошее – не имея даже обратной отдачи, он заслужил уважение безупречной конструкцией, отличной функциональностью и легкостью в использовании.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Количество программируемых кнопок:	12
POV-переключатель:	восьмипозиционный
Газ:	есть
Force Feedback:	нет
Дополнительное ПО:	Saitek Smart Technology
Интерфейс:	USB

SHARP LL-T19D1-B VS. PHILIPS 190S5CG

БИТВА БОЛЬШИХ LCD МОНИТОРОВ 19".

текст: Шехтман Александр, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Каждый геймер мечтает играть в свои любимые игры на большом экране. До поры до времени это было возможно исключительно в случае покупки 19'', 20'', 21'', 23'' CRT-монитора, что было весьма дорогим удовольствием, да и места на рабочем столе такого рода устройства занимали немало. Но время идет, а технологии прогрессируют. На смену ЭЛТ пришла технология жидких кристаллов, производство на базе которой уже настолько подешевело, что за относительно небольшие деньги у вас есть возможность купить даже 19'' LCD-шку. При этом покупатель такого монитора получает дополнительное преимущество перед владельцем CRT – диагональ видимой части изображения 19'' LCD соответствует видимой диагонали традиционного 20-дюймого монитора. В этом материале мы сравним две весьма неплохие модели жидкокристаллических мониторов – *SHARP LL-T19D1-B и PHILIPS 190S5CG.*

LCD VS CRT – БИТВА ТЕХНОЛОГИЙ

Если сравнивать два монитора, построенных на основе технологий ЖК и ЭЛТ, то в первую очередь бросается в глаза огромная разница в их физических размерах: дело в том, что в LCD-панелях отсутствует электронно-лучевая трубка – неотъемлемая часть любого классического CRT-монитора. В случае с ЖК вывод изображения осуществляется не за счет засвечивания люминофора электронным лучом, а благодаря особым оптическим свойствам молекул жидких кристаллов. В одном положении они пропускают свет, а в другом – нет. Поворачивать молекулы можно, приложив к ним электрическое поле. Соответственно, можно «зажигать» или «гасить» ячейки (пиксели), содержащие эти молекулы, и таким образом получать изображение, а если составить из пикселей триады (красный, зеленый, синий), то из триад получится цветное изображение. Из-за этого поворота возникает самый существенный недостаток ЖК-мониторов – латентность матрицы. Молекулы не могут поворачиваться мгновенно – переключение между режимами происходит за некоторый временной интервал, в течение которого пиксель постепенно включается или же наоборот гаснет. Это явление и получило название «латентность матрицы» (часто говорят «время отклика пикселя» или «скорость отклика пикселя»). На практике оно проявляется в том, что за движущимся объектом остается шлейф, который особенно сильно проявляется в случае сильного различия в яркости самого объекта и фона. Помимо этой особенности, у ЖК-дисплеев существуют и все стандартные характеристики, имеющие место у ЭЛТ-мониторов: яркость, контрастность, цветопередача изображения. Эти параметры важны для игр, так как именно от них будет зависеть, насколько корректно (с точки зрения цвета) будут отображаться объекты. Латентность матрицы тоже очень важный параметр, но он скорее влияет на удобство работы с текстом: если время отклика высокое, то при прокручивании последний существенно размывается, что бывает весьма неудобно.

■ SHARP LL-T19D1-B



СОВЕТ

Чтобы немного улучшить цветопередачу монитора, рекомендуется установить его драйвера, которые находятся в комплекте поставки. Это, конечно, не сделает изображение идеальным, но картинка станет симпатичнее.

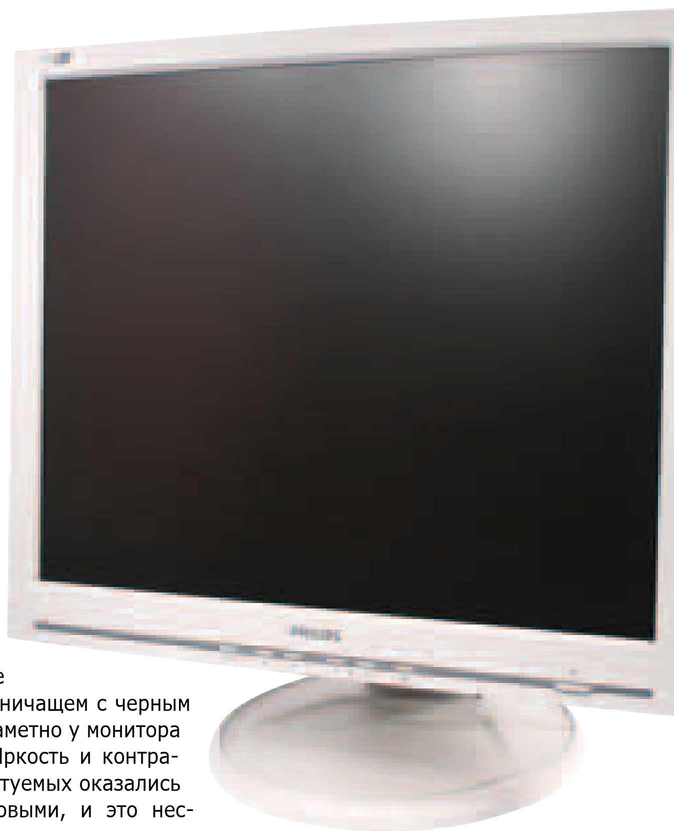
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Латентность матрицы мы тестировали с помощью известной программы ***TFTtest***. Она выводит на экран

движущийся на черном фоне белый квадрат, который, в зависимости от латентности матрицы, оставляет за собой шлейф или даже изменяет свой цвет (забегая вперед, скажем, что в протестированных нами мониторах столь сильных искажений не наблюдалось). Цветопередачу мы проверяли двумя способами – с помощью колориметра и программы TFTtest. Используя свое программное обеспечение, колориметр выводит на экран различные цвета и регистрирует, насколько сильно они отличаются от тех, что должны быть в идеале. На основе полученных измерений строится график, из которого можно с высокой долей объективности судить о цветопередаче монитора. Еще один метод, позволяющий протестировать качество цветопередачи, предполагает использование TFTtest. В данном случае программа выводит на экран плавный цветовой переход от самого яркого белого до самого темного черного. В идеале такой градиент должен быть абсолютно плавным, то есть не иметь никаких видимых границ между оттенками, в реальности же такой результат получить практически невозможно, остается лишь следить за тем, чтобы таких границ было как можно меньше. Яркость и контрастность тестировалась исключительно в играх: в данном случае мы использовали ***Unreal Tournament 2004***. Надо было отследить, насколько хорошо видны текстуры в темных уголках уровней, причем делалось это в помещении с ярким офисным освещением.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Теперь сравним наших испытуемых по всем параметрам. Что касается латентности матрицы у PHILIPS 190S5CG, здесь результат оказался весьма неплохим: движущийся квадратик оставляет лишь чуть заметный шлейф, а прокручиваемый текст не размывается вовсе. Его соперник также оказался на высоте, в данном случае шлейф за перемещающимися объектами есть, но он совсем незначителен. Этот результат, в общем, оказался предсказуемым, так как в официальных технических характеристиках скорости отклика различаются. Колориметрические диаграммы обоих мониторов практически одинаковы: все линии ровные, почти без скачков, но в начале все-таки наблюдаются небольшие неровности. Это свидетельствует о том, что при низкой яркости будут возникать едва заметные искажения красного и зеленого цветов. Наглядно этот дефект проявляется при использовании программы TFT-test, на цветовом градиенте которой видны небольшие скачки в районе, граничащем с черным цветом, что весьма заметно у монитора SHARP LL-T19D1-B. Яркость и контрастность у обоих испытуемых оказались практически одинаковыми, и это несмотря на столь существенную разницу в заявленных характеристиках. Тем не менее, этот параметр оказался на высоте: играть в «темные» шутеры можно без всяких неудобств, но от экрана PHILIPS 190S5CG слегка отражаются источники света, что несколько испортило общую картину. Также надо сказать, что в меню данного устройства яркость обозначается не как *Brightness*, а как *Black Level* (уровень черного). Если вывести белый цвет во весь экран мониторов SHARP LL-T19D1-B и PHILIPS 190S5CG, то у последнего в левом верхнем углу наблюдается характерное голубоватое свечение, что свидетельствует о неравномерности яркости матрицы. У оппонента такой артефакт отсутствует.



PHILIPS 90S5CG

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
SHARP LL-T19D1-B	PHILIPS 190S5CG
ЦЕНА	
$615	$634
Размер экрана:	
19”	19”
Максимальное разрешение:	
1280x1024	1280x1024
Яркость, кд/м2:	
300	250
Контраст:	
700:1	500:1
Латентность матрицы, мс:	
25	16
Угол обзора (по вертикали/по горизонтали), град.:	
85/85	80/80
Интерфейсы:	
2*D-SUB, DVI-D	D-SUB

Из особенностей SHARP LL-T19D1-B можно отметить наличие двух аналоговых (D-SUB) и одного цифрового (DVI-D) входов. Это позволяет подключать монитор сразу к трем компьютерам и «на лету» переключаться между ними. У PHILIPS 190S5CG имеется лишь один D-SUB, что немного странно, так как в устройствах подобного класса практически всегда имеется и цифровой вход. Что касается эргономики, то надо отметить тот факт, что у обоих мониторов есть встроенный в станину поворотный круг, препятствующий царапанию поверхности стола при повороте экрана. Не очень порадовало то, что индикатор работы PHILIPS 190S5CG подсвечивается ярким синим светодиодом, который может отвлекать от работы.

ВЫВОДЫ

После проведения всех тестов стало ясно, что оба оппонента не имеют существенных дефектов, но и идеальными результаты назвать нельзя. На лицо некоторые различия и в характеристиках, и в результатах теста, и в эргономике. Однако и PHILIPS 190S5CG, и SHARP LL-T19D1-B могут занять достойное место как на столе заядлого геймера, так и офисного работника. Все зависит от личных впечатлений – как при оценке результатов теста, так и при выборе внешнего вида устройства.

СТИЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

КОГДА ВНЕШНИЙ ВИД КОМПЬЮТЕРА – НЕ ПОСЛЕДНИЙ ПУНКТ В СПИСКЕ

текст: test_lab

Сегодня даже несведущий в «железном» деле человек знает, что современный компьютер может выглядеть не только как скучная серая коробка, что считалось своеобразным стандартом долгие годы. Активно выпускаются и продаются компактные корпуса, системные блоки различных цветов, с прозрачными стенками, и многие другие стильные «коробки» для PC. В этой статье мы хотели бы рассмотреть альтернативные решения, обладающие мощностью, достаточной для всех современных игр, но при этом отличающиеся необычным дизайном или повышенной функциональностью.

СТИЛЬНЫЕ КОРПУСА

Наиболее экономичный вариант «тюнинга» твоего компьютера – покупка нового корпуса. Как мы уже определились, он должен быть стильным и функциональным, а таких моделей сегодня предостаточно. Наверняка ты слышал о продукции фирмы **Thermaltake** – серии **Xaser**. Цены на корпуса из этой линейки начинаются от 200 долларов, и внешне они действительно впечатляют. В комплекте с ними идет огромное количество всевозможных планочек, крепежей, задвижек, на небольшой экранчик снаружи выводится информация о текущем состоянии системы, а окошко на боковой стенке покажет окружающим все красоты твоей материнской платы. Правда, Xaser'ы не лишены недоработок, например, не все платы корректно крепятся с помощью штатных задвижек, дверца не всегда легко открывается и т.п. Но в целом они оставляют, конечно, приятное впечатление.



Такая красота стоит денег, и немалых. Но даже этот корпус обладает неприятными недоработками.

Если твой кошелек может расстаться не более чем со 130-140 долларами, то обрати внимание на продукцию **3R** – модели серии **R10x** имеют приятный дизайн и небольшой экранчик, демонстрирующий различную полезную информацию. В магазинах можно найти и другие стильные корпуса, но перед тем, как покупать приглянувшуюся модель, постарайся почитать в интернете или журналах соответствующие обзоры, так как действительно качественные и надежные решения сегодня предлагает не так много компаний.

Еще один способ сделать свой компьютер уникальным – заказать его раскраску у одной из моддинговых студий, которых сейчас появляется все больше и больше. Стоит это недешево, но есть гарантия, что второго такого ни у кого нет.

Плюсы приведенных решений заключаются в том, что нет необходимости менять железо: в каждый из описанных выше системных блоков комфортно уместится любая материнская плата (кроме, разве что, многопроцессорных серверных моделей), но при этом скучным твой компьютер назвать никто не посмеет.

Минусы: твой электронный друг останется большим и трудно транспортируемым, но если для тебя это некритично, то стильный корпус – твой выбор.

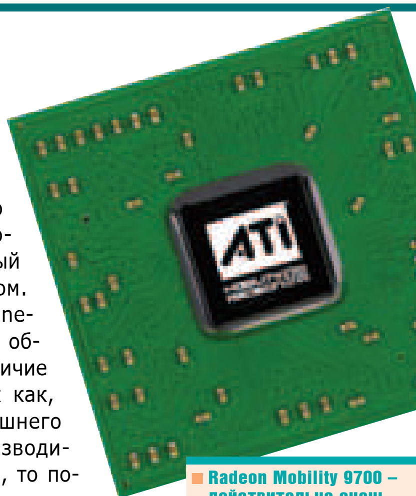
BAREBONE-СИСТЕМА

Эти компьютеры отличаются минимальными размерами, но при этом остаются достаточно производительными, относительно недорогими и имеют неплохие возможности для дальнейшего апгрейда. В российских магазинах особенно распространены **ASUS**, **MSI**, **Shuttle** и другие. Обычно такой миниатюрный корпус продается с установленной материнской платой специального формата, мультиформатным кард-ридером и CD-ROM'ом. Все остальное пользователю приходится докупать самому. Сам блок стоит порядка 150-300 долларов. Конечно, это недешево, но это удобное, стильное и компактное решение. При необходимости можно без проблем положить компьютер в сумку и взять с собой, например, на дачу. Не стоит забывать и о дополнительных возможностях barebone-систем: многие из них умеют проигрывать музыкальные файлы, работать в качестве ТВ / радиоприемника без заг-



Barebone-система заменит тебе не только компьютер, но и половину бытовой техники.

рузки операционной системы, так что такое «устройство» вполне сможет заменить тебе не только настольный компьютер, но и музыкальный центр с телевизором. При покупке barebone-системы обязательно обрати внимание на наличие AGP-слота в ней, так как, если установку внешнего видеоадаптера производитель не предусмотрел, то познакомиться с красотами последних трехмерных игрушек тебе явно не удастся. И еще – обязательно подробно изучи возможности встроенной материнской платы: далеко не все дружат с мощными процессорами **Intel** и **AMD**, что значительно ограничивает тебя в дальнейшем апгрейде системы.



Radeon Mobility 9700 – действительно очень мощный мобильный графический чип.

DTR–НОУТБУК

DTR переводится, как DeskTop Replacement, то есть ноутбук класса «замена настольному PC». Почему мы решили упомянуть в этой статье ноутбуки? Во-первых, потому что многие современные модели по вполне доступной цене являются мощными игровыми станциями и ни в чем не уступают настольным аналогам. Во-вторых, ты без проблем сможешь взять его на дачу или на работу / учебу, он вполне сможет заменить тебе карманный компьютер, а при наличии телефона с поддержкой GPRS практически в любом месте тебе будет доступен интернет.

Из распространенных в России брэндов можно упомянуть **iRU** серии **Brava**, **ASUSTeK L58xx**, **Acer Aspire 20xx** и многие другие. Как выбрать именно игровой ноутбук? Разумеется, привести в этой статье результаты всех наших тестов различных моделей мы не можем, но, например, на недавно появившемся у нас ***Acer Travelmate 8000*** с процессором 1.5 GHz Pentium M, 512 Mb DDR памяти и видеоадаптером Radeon 9700 прекрасно шли последние хиты среди 3D-шутеров: ***Far Cry***, ***Doom 3*** и ***Painkiller***. Причем на этом компьютере был установлен далеко не самый мощный и дорогой процессор.

ЧТО ЖЕ ВЫБРАТЬ?

Разумеется, в итоге решение о покупке принимаешь ты, и руководствоваться следует, в первую очередь, своими реальными потребностями в тех или иных функциях и, конечно, доступными финансовыми средствами. Все перечисленные выше варианты не лишат тебя возможности играть в самые последние игрушки с хорошим качеством графики, и при этом компьютер будет радовать окружающих своим видом.



Игровой ноутбук. Таких моделей много, и стоят они не так уж дорого.

TRIBES: VENGEANCE

Для того, чтобы использовать читы, запусти игру с параметром "-console". Это слово необходимо добавить в путь ярлыка.

- **god** – полюбившийся всем режим Бога;
- **allammo** – с помощью этого кода ты можешь моментально получить 999 патронов и 99 гранат. И куда с таким арсеналом?
- **allweapons** – если постепенное нахождение новых пушек тебя не устраивает, воспользуйся этим кодом. Получишь все и сразу;



- **stat FPS** – показать значение FPS. Можно протестировать свой компьютер;
- **stat net** – вывести статистику сетевой игры;
- **stat all** – показать всю игровую статистику.

AMERICAN CONQUEST

Во время игры нажми клавишу ENTER и вводи нижеприведенные читы.

- **VICTORY** – одержать моментальную победу на уровне;
- **supervizor** – отключить туман войны. Очень помогает в безвыходных ситуациях;
- **money** – получить по 50,000 единиц всех ресурсов;
- **playerx** – получить возможность управлять всеми юнитами и животными на локации. Теперь все подвластно только тебе.

AMERICAN MCGEE'S ALICE

В опциях активируй возможность открывать консоль. Теперь во время игры вызови консоль (с помощью клавиши ~) и вводи один из следующих читов.

- **god** – активировать режим Бога;
- **noclip** – включить для Алисы возможность прохождения сквозь стены и другие препятствия;
- **wuss** – получить все оружие;
- **health #** – добавить определенное количество здоровья. Вместо # ставь значение от одного до ста;
- **notarget** – противник перестанет тебя видеть;
- **give all** – получить все оружие и патроны к нему;
- **cg_cameradist -45** – вид от первого лица;
- **cg_cameradist 128** – вернуться к стандартному виду;



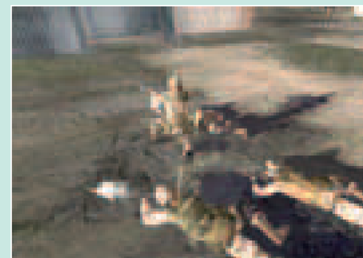
- **fps** – показать количество fps;
- **map** – загрузить определенную карту.

Названия карт:
- **centipede**;
- **towerl**;
- **utemple**;
- **wforest**;
- **rchess**;
- **qlair**.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Для использования читов необходимо создать новый профайл. Нижеприведенные коды вводи в меню чит кодов.

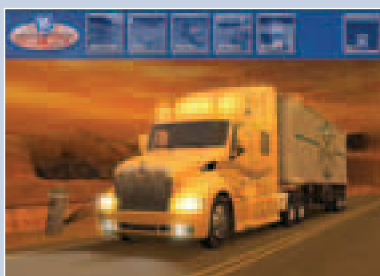
- **MERCENARIES** – патроны отныне никогда не закончатся;
- **NICKWEST** – режим большой головы. Развлекаловка;
- **SWEDISHARMY** – активация реалистичных повреждений.



18 WHEELS OF STEEL

Открой файл config.cfg с помощью блокнота. В открытом документе найди строчку uset g_console "0". Для активации возможности использования читов необходимо заменить значение "0" на "1".
Теперь во время игры нажми клавишу ~ и вводи один из нижеперечисленных кодов.

- **cheat money** – моментально получить в подарок достаточно серьезную денежную сумму;
- **cheat dealers** – разблокировать всех дилеров, дающих тебе столь денежную работу;
- **cheat all** – универсальный чит. Позволяет сразу же получить деньги, разблокировать дилеров и сделать доступными всех водителей. Если честно играть совсем не хочется – используй;



- **cheat drivers** – разблокировать водителей;
- **cheat star** – поднять престиж своей скромной персоны на десять единиц.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ

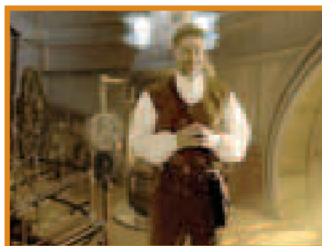
журнал прохождений и кодов для популярных компьютерных игр

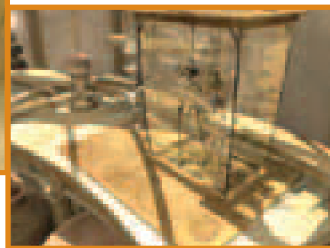


12(16), декабрь 2004
В продаже с 24 ноября!

В декабрьском номере номере вы найдете детальные прохождения хитовых игр:

MYST 4: REVELATION



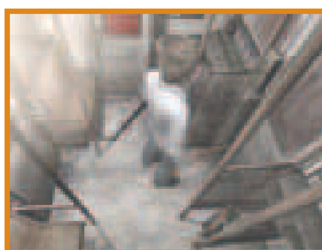


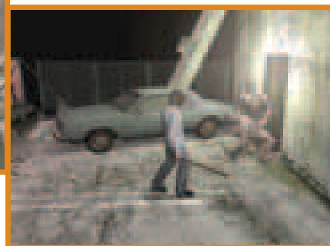
Вы открыли одну из тех книг, которые переносят человека в неизведанные миры: завораживающие и восхитительно красивые. Вы открыли книгу откровений Myst IV: Revelation... А чтобы вы не заблудились в этом мире, мы подготовили для вас подробное руководство, в котором вы найдете:

- полное прохождение;
- рассказ о персонажах.

«Тонкие лучи света, похожие на лазеры, зажигаются вместе с лампами на столе и у кровати. Они указывают, какие из квадратных кнопок должны гореть красным, поэтому, не включив светильники, вы не будете знать, как заставить подъемник работать. Чтобы спуститься, нажмите только на те квадраты, что отмечены здесь на картинке.»

SILENT HILL 4: THE ROOM



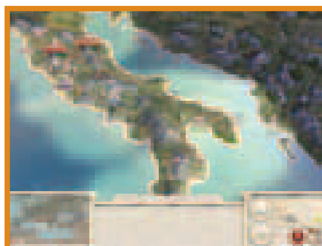


Что вы станете делать, если, пробудившись однажды, обнаружите, что дверь вашей квартиры наглухо заперта? Что вы отрезаны от внешнего мира, и даже ваш верный компьютер не подает признаков жизни? Очередная игра из серии Silent Hill содержит в себе огромное количество сюрпризов. Чтобы они не стали для вас неожиданностью, мы подготовили для вас руководство, в котором вы найдете:

- прохождение игры;
- описание монстров;
- описание всех возможных концовок.

«Очнувшись в больничной палате на полу, времени на раздумье Генри имеет немного: на него надвигается человек в пальто с окровавленными руками и довольно кровожадным взглядом. Пулей выскочив в коридор, Генри оказывается в холле больницы.»

ROME: TOTAL WAR





Копья римлян целятся прямо в солнце над полем битвы. Слышны окрики командиров, расставляющих солдат в боевые порядки, редкое ржание лошадей со стороны высящейся над пехотой конницы. Еще чуть-чуть - и земля вздрогнет от поступи тысяч ног. Легионы поднимут вокруг себя облако пыли, а их марш закончится на покрытой телами павших врагов мостовой взятого штурмом города. Наше руководство по самой масштабной стратегии этого года включает в себя:

- общие советы по игре;
- описание юнитов.

Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ и СОВЕТЫ:

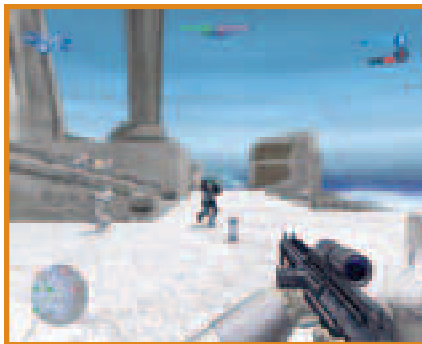
SHADE: WRATH OF ANGELS
- полное прохождение

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR
- полное прохождение

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
- советы по прохождению

NHL 2005
- советы по игре

STAR WARS: BATTLEFRONT
- общие советы по игре





ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

По данным опроса, проведенного одним из крупнейших игровых интернет-серверов, новая версия *Counter-Strike* под названием Source не понравилась большей половине местных завсегдатаев. В то время как оставшаяся часть опрошенных оказалась удовлетворена лишь безупречной физикой Havok и графикой движка Source.

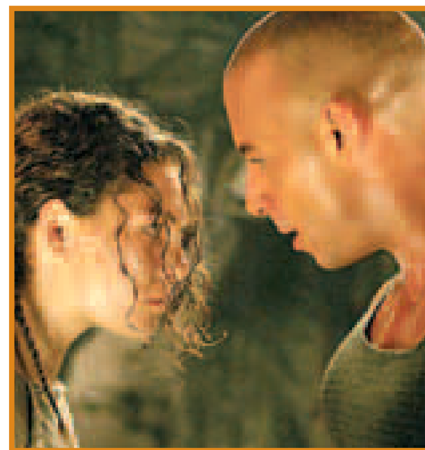
ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:
- история создания FALLOUT TACTICS

ДРУГИЕ МИРЫ:
- рассказ о вселенной RIDDICK

АРХИВ:
- все секреты SPACE QUEST

КОД ДОСТУПА:
- подборка чит-кодов к последним играм



Декабрьский номер журнала предлагает вашему вниманию ключевую тему:

ХЕНТАЙНЫЕ ИГРЫ

В то время как почти во всем мире PC является уважаемой игровой платформой, японцы считают, что компьютер подходит только для проектов, которые по каким-либо прочинам не могут быть выпущены на приставках. Обычно речь идет об играх с сильной эротической составляющей, которые с одной стороны могут без проблем поступить в продажу в Японии, с другой – не в силах преодолеть цензуру Sony, Nintendo или Microsoft. Именно поэтому они и разрабатываются для PC. Речь идет в первую очередь об играх жанра love/dating simulation, однако встречаются и хентайные спортивные игры, и полноценные RPG, и даже такие экзотические проекты как симулятор насильника. Дизайн героев варьируется от классического анимешного до CG в духе, к примеру, Final Fantasy X. В России хентайные игры получили особенно широкую известность после релиза одной из частей сериала Sexy Beach Volleyball. Однако на свете существуют десятки не менее достойных проектов, о которых мы вам и расскажем.

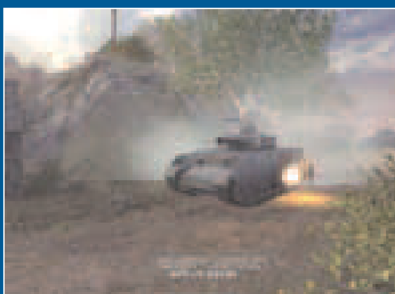


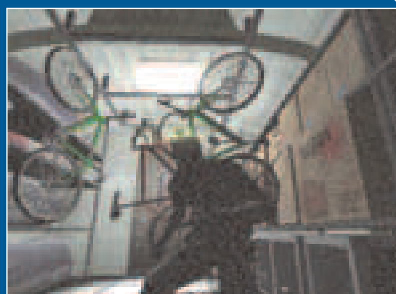
ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

РЕКЛАМА

CALL OF DUTY
NED

Ох, и любят же дизайнеры карт оставлять автографы... Вот и на карте mp_railyard один из ее создателей запечатлел свое имя на камне. Чтобы посмотреть на этот отпечаток прошлого, создай локальный сервер игры на mp_railyard, перейди в режим наблюдателя и лети к главному входу в зал с танками. Там – ко второму с конца танку в правом ряду. Залетай внутрь. После этого просто посмотри на пол: увидишь имя NED. Если не увидел, вглядись получше – на фоне текстуры пола его порой трудно заметить.

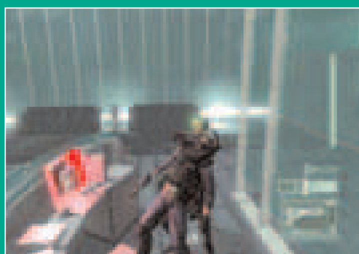




SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
ВНУТРИИГРОВАЯ РЕКЛАМА

А вот как разработчики ссылаются в своих проектах на другие игры. На уровне где, **Сэм Фишер** (Sam Fisher) творит свои диверсионные дела на поезде, не торопись покидать первый вагон. Как только войдет кондуктор, спрячься и дождись, пока он не начнет уходить. Следуй за ним – увидишь, что мужчина идет в комнату в другом вагоне. Выбей из кондуктора дух и забирайся в помещение. В дальнем левом углу ты найдешь журналы, на одном из которых изображена коробка с игрой ***XIII***.

ГОВОРЯЩИЙ СКЕЛЕТ



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
ОХОТА ЗА НАСТОЯЩИМ ЧЕЛОВЕКОМ

На уровне, в котором мы рыскаем по криогенной лаборатории, необходимо раздобыть телефон некоего Francois Coudebuff. Так вот, если присмотреться к финальным титрам игры, ты увидишь, что этот парень принимал участие в ее разработке. Неплохо создатели друг над другом подшучивают, да?

DOOM 3
СКЕЛЕТ ПО ИМЕНИ ДЖО

Никогда не думал, что существуют говорящие скелеты. Однако у **id Software** свое мнение на этот счет. На одном из уровней Alpha labs ты можешь наткнуться на ученого, попавшего в ловушку испытательной камеры. Если не выпускать его на свободу, а активировать камеру, парню не поздоровится. Да что там, от него вообще один скелет останется! После этого ОЧЕНЬ быстро беги в комнату направо (иначе она закроется), там спускайся на лифте и иди в комнату со знаком «радиация» на двери. В коридоре тебя будет ждать тот самый скелет, с которым вполне можно поболтать. У него, кстати, и имя есть – Джо.

ПОБЕГ В ТУАЛЕТ



ID ПРОТИВ VALVE

Занятную шутку в адрес **Valve** и ее амбициозного проекта ***Half-Life 2*** позволила себе **id Software**. Спустившись вначале игры в подземные коммуникации, ты рано или поздно наткнешься на три усиленно работающих поршня впечатляющих размеров. Слева от них будут мерцать три монитора, которые отражают состояние поршней. И на всех трех написано: Valve Running (Valve бежит). Вот выйдет Half-Life 2, тогда и посмотрим, кто от кого побежит!

СЮРПРИЗ В ТУАЛЕТЕ

Ну какая же игра обходится без приколов с туалетами? ***Doom 3*** не стала исключением. В самом начале, когда ты получил наказ встретиться с командующим морской пехоты в Mars City, не спеши получать от него задания пополам с замечаниями – лучше заскочи в туалет. Загляни в среднюю кабинку. Разработчики оставили тебе небольшой сюрприз.

ЙЕТИ

AMERICA'S ARMY
СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК

В игре вызывай консоль (кнопкой ~) и в ней набирай "open sfhospital". Жми E – начнет загружаться карта. После загрузки дождись того момента, когда ты сможешь двигаться, и вызывай консоль. Набирай в ней "ghost" – теперь твой персонаж может проходить сквозь стены. Повернись направо от той точки, в которой появился на уровне и лети вперед. Долетев до черного грузовика, оглянись. Ты увидишь, как пронырливый снежный человек крадет лекарства, выглядывая с погрузочной платформы.

ЕЩЕ ОДИН СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК

В игре вызывай консоль и набирай в ней "open JRTC_Farm". После загрузки карты снова лезь в консоль и введи сначала "mpcheat playerlock0", а затем "mpcheat ghost" для прохождения сквозь стены. Лети к носу самолета и смотри прямо наверх – увидишь какой-то зеленый объект. Теперь лети к нему напрямик и перед тобой предстанет снежный человек.



ROME: TOTAL WAR

КУРС МОЛОДОГО ИМПЕРАТОРА

Слушай меня, император! Слушай внимательно, как до тебя слушал твой предшественник, которого ты сместил мечом. Он оказался недостоин. А вот на тебя мы еще посмотрим. Будет ли твое имя высечено на золотых страницах Истории, или останется забытым, зависит только от тебя. Я же дам всего несколько советов, которые помогут в борьбе за этот маленький мир, раздираемый страстями. Я помню, что ты неплохо справлялся с управлением одной провинцией, зарекомендовал себя как уважаемый военачальник. Но в сладких утехах мирного времени ты мог забыть о том, как железным кулаком управлять и убивать. Внемли, и да будет твой путь славен и обагрен кровью!

БОЙ: ПОЗИЦИЯ НА ХОЛМАХ



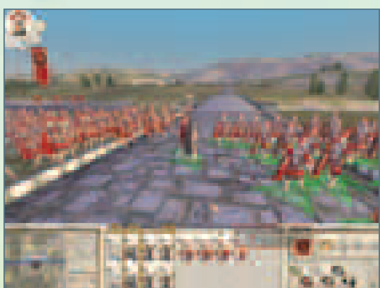
Грамотно выбранная позиция – одна из составляющих успеха в бою. Располагай свою армию на возвышенностях, выставляя вперед лучников, но не забывай выстраивать за их спиной пехоту. Тогда они смогут в случае нужды отступить в безопасное место. Преимущество позиции на холме заключается в том, что твои стрелки смогут поражать цели, находящиеся очень далеко от них, а поднимающийся на холм противник к моменту столкновения будет измотан. Если же нападаешь ты, заходи к укрепившемуся на холме противнику сбоку. Терять упорно поднимающихся в гору людей под бесконечным ливнем вражеских стрел обидно и опасно для морали войска.

БОЙ: ОСАДА КРЕПОСТЕЙ



Осада крепостей становится максимально приятной, если у тебя в распоряжении есть катапульты и несколько отрядов лучников. Все, что надо сделать, – это устроить своими дистанционными атаками массовое убийство защитников крепости, пытающихся маневрировать по узким улочкам городка. Когда они соберутся в кучу, нацеливай туда лучников и катапульты. Однако не забудь, что брешь в стене все же сделать придется, и желательно не одну. Когда силы противника достаточно ослаблены (оставь немного боеприпасов лучникам), входи в город. Сначала в пролом пускай самых сильных воинов. Отбросив защитников на главную площадь, расстреляй их из луков.

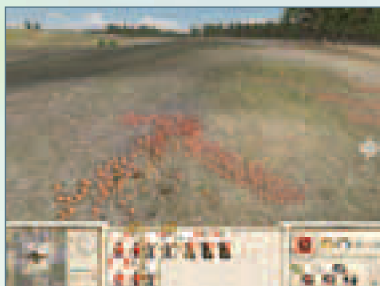
БОЙ: ПОЗИЦИЯ НА МОСТУ



Одна из самых удачных оборонительных позиций – рядом с мостом, который должен перейти враг. Убедись, что у тебя достаточно лучников (если есть катапульты – еще лучше), поставь рядом с выходом с моста тяжелую пехоту и жди. Когда враг начнет втягиваться на мост – стреляй. Почти каждая стрела или брошенный камень будет уносить жизни вражеских воинов. Главное – не дать врагу прорваться с моста и не заходить на него самому: твои войска в выигрыше только до тех пор, пока могут дугой охватывать выходящих с моста солдат противника. Следи за лучниками: их стрелы частенько выкашивают ряды своих же солдат.

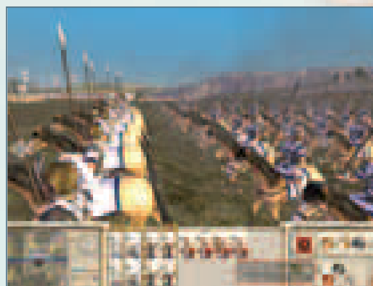
Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

БОЙ: АТАКА С ФЛАНГОВ



Расставляя свои войска на поле боя, помни, что атака в лоб – верный способ спустить на корм стервятникам большую часть своего войска, а наиболее эффективны удары с флангов и тыла. Если же потребовалось ударить врага в лоб, делай это, когда он разомкнул строй (свой при этом старайся держать собранным). Больше всего для ударов по флангам и тылу подходит конница – эти парни могут очень быстро передвигаться и стаптывать врага копытами лошадей. Размещай их на флангах, только смотри, чтобы ширина твоих позиций была, по крайней мере, равна ширине вражеских – иначе окружение грозит уже тебе.

БОЙ: КАВАЛЕРИЯ



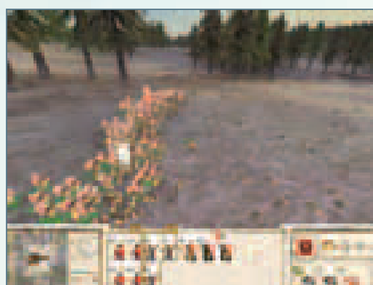
Пожалуй, именно этих ребят можно назвать кузнецами победы. Благодаря высокой маневренности и сокрушительному удару они нередко обращают в бегство так не вовремя подставившие им фланг отряды. Отправляя конницу в атаку, не забудь за десяток шагов до противника перейти в галоп – тогда потери с противоположной стороны будут гораздо серьезней. Не забывай, что конница – убийца легкой пехоты и лучников, но не очень годится для атаки на копьеносцев. Не подставляй ее под стрелы вражеских лучников: всадник представляет собой великолепную цель для дурной стрелы, пущенной не менее дурной рукой.

БОЙ: ЛУЧНИКИ



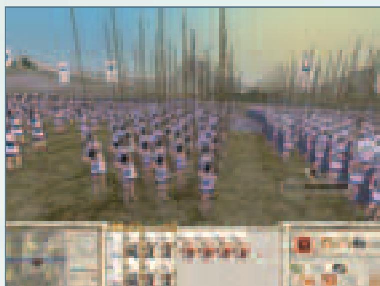
У каждого вида войск есть свои особенности применения, достоинства и недостатки. Лучники, например, замечательно работают, стоя на возвышенности, но творят сущее непотребство, когда начинают стрелять в отряд врага, вовлеченный в схватку с твоими силами. Очень обидно, когда в бою враг убивает 70 твоих солдат, а остальную сотню выкашивают шальной стрелой очумевшие лучники. После того, как завязался бой, рекомендую отключить у лучников возможность автоматической стрельбы и самому указывать им, из какого вражеского отряда сделать роту ежей. Само собой, в качестве цели выбирай отряд, стоящий в стороне от твоих сил.

БОЙ: СПАСАЙСЯ, КТО МОЖЕТ!



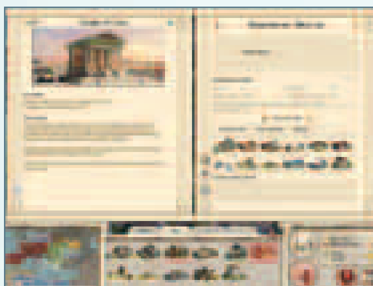
Если ты смог заставить один из отрядов своего противника заорать дурными голосами и побежать сломя голову с поля боя, уступи ему дорогу. Пускай намочившие портки солдаты пробегут рядом с другими отрядами врага, подмывая их мораль. Согласись, увидев бегущего домой поседевшего солдата с вытаращенными от ужаса глазами, воевать захочешь несколько меньше. Когда беглецы выполнят свой гражданский долг по распространению паники среди населения, сделай доброе дело – догони их своей конницей и стопчи. Ты ведь не хочешь, чтобы они ушли с поля боя целыми и отступили для перегруппировки на территорию, занятую противником?

БОЙ: ПЕХОТА



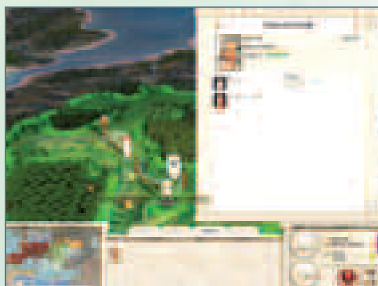
Пехота, в особенности римская, – основная сдерживающая сила в обороне и поддерживающая в атаке. Эти парни достаточно неплохо держат лобовые атаки до тех пор, пока им не ударят во фланг или спину. Вперед лучше ставить самых тренированных воинов – бегущие с поля боя плачевно подействуют на мораль остальных солдат, а обратить в бегство ветеранов непросто. Если есть возможность, атакуй противника, спускаясь с холма – тогда сила удара будет гораздо больше. Помни, что против кавалерии лучше выставлять копейщиков, вражескую же пехоту отдай мечникам.

СТРАТЕГИЯ: ЗАХВАЧЕННЫЕ ГОРОДА



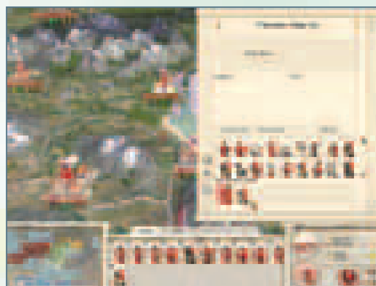
Ну вот, после кровавой битвы ты взял приступом очередной непокорный город и со статью победителя вошел в его покоренные стены. Расслабляться рано – местные жители пока еще не знают о том, как хорошо живется под твоей железной рукой, так что не торопись выводить из города войска. Лучше начинай тренировать новые (например, городскую стражу), которые затем в нем оставишь, и строй культурные постройки, чтобы повысить уровень лояльности населения. Хорошим решением может быть снесение храма старым богам и строительство храма богам твоего народа. Не забывай про налоги – этот мощный инструмент позволит тебе играть на настроении масс.

СТРАТЕГИЯ: ДИПЛОМАТЫ



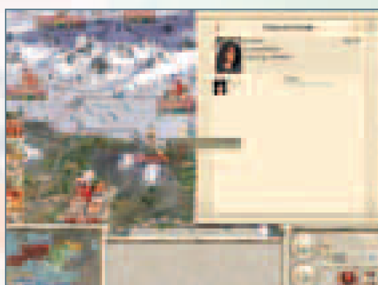
Обязательно используй в рамках общемировой экспансии дипломатов. Разошли их по максимальному количеству наций и предлагай всем, кому не попадя, торговые соглашения – чем больше их будет у твоей империи, тем больше денег начнут приносить рынки и порты. Дипломат также пригодится и в военное время: он может подкупить военачальника или сформировать альянс с нацией в целях сражения с общим врагом. Учти, что дипломат-новичок не сможет подкупать большие армии, так что придется тренировать его на более маленьких. Да, это стоит приличных денег и усилий, но перекупленная вражеская армия может решить исход войны.

СТРАТЕГИЯ: СБОР АРМИИ



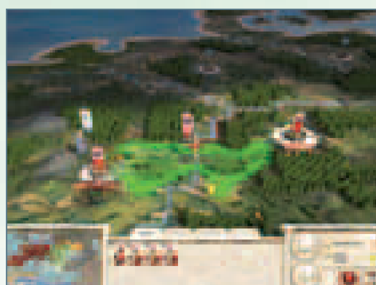
Развивая города, думай о преимуществах разделения труда. Делая один из твоих городов центром производства всех типов войск, ты допускаешь ошибку. Во-первых, ты потратишь кучу времени на строительство соответствующих сооружений. Во-вторых, сама тренировка войск будет длиться вечность. Лучше всего назначить один город главным по пехоте, второй – по лучникам, третий – по кавалерии, и так далее. Благодаря этому уровень населения в городах будет более-менее стабилен, да и сроки сбора очередной армии сократятся. Только постарайся использовать для милитаризации города, которые находятся недалеко друг от друга – хотя бы в пределах одного-двух ходов.

СТРАТЕГИЯ: УБИЙЦЫ



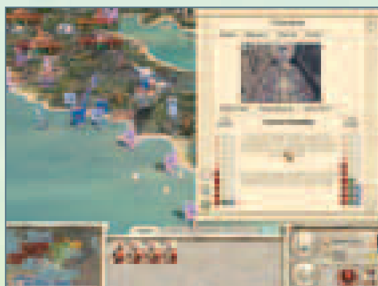
Ни в коем случае не забывай об этих милых людях. Я думаю, не стоит рассказывать о том, что победа куется не только в кровопролитных сражениях, но и на стратегической карте руками твоих агентов? Так вот, убийца – один из них. Для примера: этот парень способен лишить армию генерала, а без хорошего генерала любая армия будет сражаться гораздо хуже. Помимо прочего, наемный убийца умеет тихо перерезать горло вражеским дипломатам, которые в один прекрасный момент могут подкупить свежесобранную тобой армию! Учти только, что посылать убийцу-новичка на «крутых» генералов и дипломатов не стоит, лучше сначала потренировать его на более слабых объектах.

СТРАТЕГИЯ: МЕСТА ОБОРОНЫ



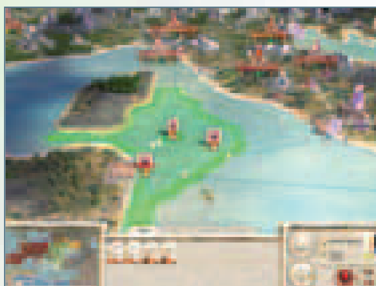
Размещая свои армии на границах, старайся посадить их в тех местах, где наверняка пройдет противник: на мостах, в узких ущельях и на дорогах. Старайся выбрать такую местность, чтобы при отражении атак у тебя были преимущества. Если хочешь, можешь построить в стратегически важном месте форт – обороняться будет проще. Только не строй форт рядом с мостом: в бою за переправу армия будет более эффективна в чистом поле. Учти, если в форте отсутствуют войска, он очень быстро разваливается и исчезает с карты. А вот построенные наблюдательные вышки простоят сколько угодно, значительно расширяя радиус обзора на сопредельные территории.

СТРАТЕГИЯ: СЕНАТ



Сенат – это вечная заноза в том месте, которым ты садишься в седло. То и дело он подкидывает миссии, на которые у тебя нет ни времени, ни денег. И особенно гневить сенат нельзя, иначе отношение к твоей фракции будет не самым лучшим. Выполнение же миссий приносит различные бонусы, вроде денежной помощи или отрядов новых войск. Главное же, не получив достаточной поддержки от сената, ты не сможешь пойти войной на какой-либо народ. Однако если ты все же добился нужного уровня расположения к себе, не спеши вступать в бой – после нападения на тебя сразу ополчится вся Римская империя, так что будь готов вести войну сразу с несколькими противниками.

СТРАТЕГИЯ: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Помни, что недооценка значения флота может привести к серьезным проблемам. Прежде всего, строительство портов в городах позволяет создать торговые пути к дружественным нациям, а это приносит хороший доход. Кроме того, флот может блокировать вражеские порты, предотвращая постройку новых кораблей и прерывая торговые пути, тем самым лишая противника существенной статьи доходов. Главное же, переброска по морю – самый быстрый способ доставить армию туда, где она нужнее всего в данный момент. Поэтому рекомендую в начале игры не забывать о строительстве кораблей и укреплении своего авторитета на море. Тот, кто владеет морем, владеет Империей.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



С тех пор, как появились 3D-экшены с видом от первого лица, игры в изометрии (на 3/4 сбоку и на 1/4 сверху) и с видом сверху практически исчезли. Даже из двухмерных экшенов с видом сбоку на ум приходит только *Half-Life 2D*, предназначенный не столько для настоящего увеселения, сколько для рекламы *Half-Life 2*. Кое-как держатся отдельные «мясные» игрушки вроде *Crimsonland и Alien Shooter*, но даже им далеко до того величия, которым могла гордиться серия *Crusader: No Remorse/No Regret*. Наверное, все дело в том, что этот жанр прошел мимо потенциальных геймеров. Просто нет тех, кто может подтвердить: «Да, это классная игрушка, в это надо поиграть!» После того, как я написал обзор обоих Crusader, я повесил на интернет-форуме твоего любимого журнала вопрос: «Кто играл в *Crusader*? Поделитесь впечатлениями». К следующему утру топик был просмотрен 20 раз, а ответов было всего два. Выводы сделай сам.
У тебя возник вопрос: а что в этом хорошего? Может, не зря про эти игры забыли? Мой ответ – зря! Но я уверен, что с пресыщением рынка однообразных 3D-шутеров, стратегий и RPG издатели и разработчики вернутся к полузабытой идее двухмерных экшенов с ролевыми элементами. Может быть, тогда и выпустят третий Crusader, создадут третий *Little Big Adventure*, а может быть, просто разработают хорошую игрушку по известному франчайзу. Все может быть, но я в любом случае надеюсь только на лучшее.



ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Origin
РАЗРАБОТЧИК	Origin
ОБЬЕМ	1 CD / 1 CD
ДАТА ВЫХОДА:	1995/1996 год

Crusader: No Remorse / Crusader: No Regret

КРАСНЫЙ КАПИТАН

Сказать, что о нем неизвестно ничего – это все равно, что сказать, что о нем известно все. Кто он вообще такой? Откуда он пришел? Чем он занимался до работы на Всемирный Экономический Консорциум? Почему он переметнулся на сторону повстанцев? И почему, черт возьми, он всегда сохраняет невозмутимое молчание, ничем не проявляя свои эмоции? А главное, какая живучесть! Все это – об одном и том же парне в красной облегающей броне, бывшем капитане вооруженной охраны Всемирного Экономического Консорциума по прозвищу Молчун, главном герое игр *Crusader: No Remorse* и *Crusader: No Regret*.

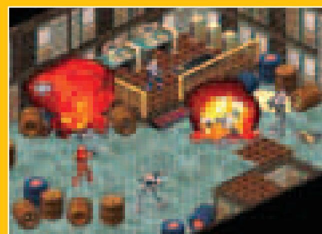
ИСТИНА – КАК ВСЕГДА

Сюжет, на самом деле, особо игрока не заморачивает. Конечно, поначалу повстанцы к Молчуну относятся однозначно, едва удерживая руки от плазмогана при его виде. Но в процессе игры, доказывая свою верность, Молчун завоевывает доверие партизан, вплоть до того, что они вверяют ему свои жизни. Правда, к концу игры их не так уж и много останется.
На самом деле, там все гораздо серьезнее. По сути, только во второй части – ***No Regret*** – более или менее раскрывается суть Консорциума. Но что я тут распинаюсь? Имя **Уоррен Спектор** (Warren Spector) тебе что-нибудь говорит? А он был продюсером обеих игр, между прочим.

ПРЫГАЙ, БЕЙ, КРУШИ, ВЗРЫВАЙ

Главное достоинство ***Crusader*** – это его жанр. Представь себе, что главгерой из ***Diablo*** попал в прод-

РАДОСТЬ МИЛИТАРИСТА



Какой же экшен без пушек? В *Crusader: No Remorse* их уже было побольше, чем в *Doom*, а разнообразие второй части вряд ли перебивается тщательно сбалансированным вооружением *Unreal Tournament*. Сам посуди: автомат, шотган, мощный супершотган, плазменное ружье, замораживающая винтовка (один выстрел – одна красивая статуя), ружье-которое-распыляет-врага-на-атомы, обычная базука, и все это – не считая внушительного саперного инвентаря (противопехотные мины, бомбы с дистанционным управлением, самонаводящиеся мины-пауки, управляемые мины-пауки).



На этой картинке четко видна изометрия движка. С ней, кстати, связаны и проблемы интерфейса.



На телепорт можно поставить специальный прибор, который уничтожает все, что сюда телепортируется.



■ Охранники в ожидании. У тебя есть время подумать, как с ними справиться. Главное, не торопись.



винутое технобудущее, забыл, как распределять очки характеристик, зато научился подпрыгивать, приседать, перекатываться из стороны в сторону, бегать и стрелять навскидку из автоматического оружия. Помимо этого он научился расстреливать и взрывать все, что попадается ему на глаза, включая шкафы, сундуки, бочки с топливом, контейнеры с газом, навесные полы, ящики, компьютерные терминалы, телевизионные экраны, фальшивые стенки, вентиляционные решетки, поручни, цветочные насаждения и столы со стульями. Игра с включенным Blast Limits (ограничение патронов для примитивного автомата) смысла не имеет. Не надо мучить себя, расслабься по полной программе. Зачистив комнату от биологического наполнителя, достань любимый автомат и устрой локальный Армагеддон неудачно подвернувшейся под руку мебели. Думаешь, это и есть та самая свобода действий? Ты еще не знаешь, что такое свобода действий в Crusader! Представь себе ситуацию. Перед тобой дверь. За дверью – охранник с большой пушкой, которую он не побоится пустить в ход. Рядом с охранником – бочка с топливом. За охранником – неактивированный боевой дроид. Возможные варианты:

а) открыть дверь и тупо его расстрелять, имея отличный шанс сдохнуть первым;
б) отойти вбок от двери, открыть ее и запустить минупаука, управляя которой, можно взорвать противника;
в) воспользоваться терминалом, активировать дроида и расстрелять охранника плазмой;
г) открыть дверь и, не целясь, выстрелить из шотгана по бочке с топливом, которая взорвется и подожжет охранника.

Это так, для примера. Подобных ситуаций в игре – великое множество.

НЕДОПЕРЕРОСТОК

Наверное, именно Crusader стал первой игрой с «элементами RPG». В шкафах и сундуках местные инженеры, менеджеры и прочий персонал хранят всякие полезные вещи, а с собой носят приличную сумму наличностью. Между миссиями ты можешь подойти к местному пункту обмена предметов на валюту (в первой части это был изумительнейший барыга по имени Weasel, которого сыграл Марко Перелла). За ненужные тебе пушки и всякий инвентарь дают копейки, а продают их втридорога. Но ожидание того стоит. Представь себе: стиснув зубы, я целых две миссии проходил с безнадежно устаревшим шотганом, чтобы в итоге купить себе мегапродвинутое ружье. Абсолютный, истинный кайф. Так вот, движок. Об его «интерактивности» я уже рассказывал, а увидеть всю красоту

ПРОФАЙЛ





Компания Origin Systems Inc (OSI) основана в 1983 году братьями Ричардом и Робертом Гэрриот. До этого Ричард самостоятельно выпустил игры ***Akalabeth*** и ***Ultima***, а с помощью компании Sierra издал ***Ultima 2: Revenge of the Enchantress***. Под маркой издательства Origin Systems Inc выходят такие сериалы, как ***Ultima*** (включая суперуспешную ***Ultima Online*** и ответвления ***Ultima Underworld***), ***Wing Commander***, ***Strike Commander***, ***Privateer*** и ***Crusader***. OSI известна как разработчик и издатель таких проектов, как ***System Shock***, ***Bioforge***, ***CyberMage*** и ***Wings of Glory***. История Origin Systems непроста: в 1997 году компанию покупает **Electronic Arts**, а в 2003 году владелец полностью распускает оставшийся после покупки персонал. Прославившие OSI разработчики нынче просиживают штаны в офисах **Ion Storm**, **Digital Anvil**, **NCSoft** и фирм помельче.

Ищи на диске приложение к рубрике «РЕТРО»

Представь, что главгерой из *diablo* научился подпрыгивать, приседать, перекатываться, бегать и стрелять навскидку из оружия



■ Партизанский бар. Здесь можно купить/продать оружие, а также выслушать порцию грязных ругательств в свой адрес.

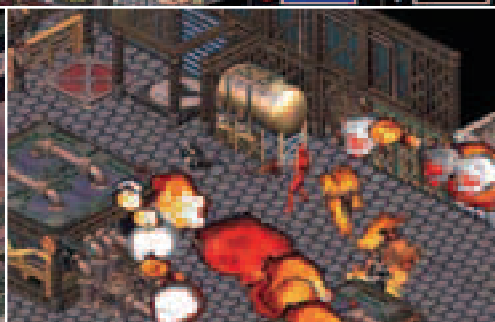


■ Строгий интерьер заводских помещений ничуть не уступает аналогичным 3D-излишествам Doom 3.


■ Если повернуть во-о-он тот краник, то во-о-он того охранника сожжет заживо. Мелочь, а приятно.


■ Легким движением курка офисные помещения с фальшивыми стенками превращаются в груду хлама.





ЭТО ЗАПАДНЯ!

В игре есть огромное множество хитрых устройств и ловушек. Например, еле заметные кристаллы излучают невидимые лучи. Если их пересечь, то кристалл взорвется. Или, скажем, маленькие бойницы с автоматическими лазерами, которые при вхождении в зону действия открывают огонь. А еще есть незаметные плиты, наступив на которые, открываешь очередную ловушку. Каждый коридор надо как следует осматривать на предмет таких вот подарочков.



дизайна (640x480, максимум деталей) невооруженным глазом можно на скриншотах. Вот посмотришь на всю эту обстановку – и думаешь: ну неужели за десять лет разработчики научились лишь переходить в 3D и повышать разрешение? Нет, эта игра определенно не способна отбить даже требовательного к дизайну игрока.

СИНТЕТИКА

Всякий, кто хотя бы раз услышал мелодию из главного меню игры, никогда ее не забудет. Об остальных композициях я не говорю, **Эндрю Сега** (Andrew Sega), легенда демосцены, автор музыки к обоим Crusader и ***Freelancer***, также засветившийся в ***Unreal*** и ***Unreal Tournament***, стоит в моем личном хит-параде наравне с **Фрэнком Клепаки** (Frank Klepacki), лидером индустриальной музыки в компьютерных играх (практически все игры **Westwood**). Чтобы ты прочувствовал, что такое настоящая синтетическая музыка, выкладываем полный трек-лист к обеим играм (особое внимание удели Menu.mod и Regret.mod; проигрываются любым плеером семейства ***Winamp***).

И ролики. Какие там видеоролики! **Origin** продвигала идею Full Motion Video в массы с меньшим рвением, чем Westwood. Конечно, в отличие от «ориджиновской» серии ***Wing Commander***, в Crusader не снимались исполнители ролей Калигулы и Люка Скайуокера, но даже малоизвестные актеры отыгрывали настолько живо, настолько эмоционально, что их участие органично вплеталось в то, что я называю Игрой – с большой буквы этого красивого слова.



В шкафах и сундуках инженеры, менеджеры и прочий персонал хранят полезные вещи, а с собой носят приличную сумму наличностью


■ Какая же игра без боссов? Есть здесь и такие, ничем не пробиваемые. Хотя, если подумать...


■ Одна из фич – приближение экрана для лучшего просмотра деталей обстановки.

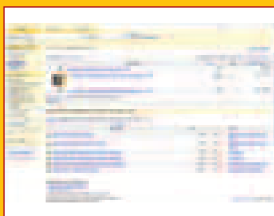
Abandonware

НЕПЫЛЬНЫЕ АРХИВЫ

В голове проносятся образы. Вот смелый Принц в белой рубашке бежит к своей принцессе по тринадцатому уровню. Вот Макс Дэмейдж делает лихой вираж, заманивая полицейскую машину в обрыв. Вот три викинга, составляя друг из друга хитрую конфигурацию, достают очередной ключ. Вот супергерои из Хобокена закидывают камнями мутантов. Вот безымянный морпех (кстати, в фильме его будут звать Джон) расстреливает Кибердемона в упор. Что, ностальгия замучила? Попробую помочь с ней справиться.

АНТИКВАРУ НА ЗАМЕТКУ

Предположим, что у тебя есть наличные, кредитка и огромное желание прикупить что-нибудь из классики. Далее есть два варианта. Первое – ты выясняешь адреса различных торговых центров с крупными отделами по продаже электронных развлечений. Весьма высок шанс, что там ты найдешь целые развалы игрушек (причем не пиратских, а вполне себе коробочных!), цена которых гораздо ниже оригинальной в связи с их тотальной устарелостью.
Второй вариант – это электронные аукционы (eBay.com), на которых игроки, распродающие свои залежи коробок, выставляют подержанные игрушки. Но иногда бывают и нетронутые упаковки – редко, но шанс есть.



Само понятие "**Abandonware**" появилось примерно тогда же, когда игровая индустрия раскрутила огромный маховик по производству хитов. Вкладывая огромные деньги в новые сверхпопулярные игры, издатели уже не обращали внимания на старые проверенные проекты, предпочитая выпускать «быстро и качественно». Завал рынка виртуальных развлечений начался с появлением и введением в массы приводов CD-ROM для домашних компьютеров. Дискетные дистрибутивы были презрительно сдвинуты в сторону, закон Мура, неукоснительно работавший более десяти лет, позволил выпускать продвинутые игры без лишних проблем. А старые игрушки, над которыми мы сидели ночами, рисуя карты, записывая коды и создавая таблицы, пропали с полок магазинов. Да и многие разработчики тех времен уже перестали существовать или ушли под теплое крыло современных воротил игроиндустрии. Конечно, остались и относительно известные компании, которые вовсе не против того, чтобы их продукция, исчезнувшая с полок магазинов, распространялась бесплатно среди поклонников. Эти разработчики уверены в том, что такие благородные поступки улучшат их рейтинг. Что ж, я с ними полностью согласен. Проведу небольшой обзор самых смелых, самых независимых и, стало быть, достойных уважения компаний.

REVOLUTION SOFTWARE

http://www.revolution.co.uk

В среде поклонников рисованных приключений невозможно найти человека, который не играл бы в ***Broken Sword*** и не слышал о предках этой игры – ***Lure of Temptress*** и ***Beneath a Steel Sky***. Разработчики из **Revolution Software**, будучи прекрасно осведомленными об этой популярности, выпустили в свет для бесплатного скачивания сразу два своих хита начала девяностых. Речь идет как об Lure of Temptress, так и о CD-версии Beneath a Steel Sky. Вот уж не знаю, как они договорились с издателем (а в обоих случаях это была ныне покойная **Virgin**), но свою порцию благодарности эти ребята бесспорно заслужили.

SCUMMVM TEAM

http://www.scummvm.org

Это не совсем компания-разработчик. То есть, они разработчики, но не компьютерных игр. Точнее, игр, но... На самом деле, они разработали всего одну программу – **ScummVM**. Эта программа – своего рода виртуальная машина, эмулятор для приключенческих игр, созданных на движке SCUMM от **LucasArts Games** (***Maniac Mansion***, ***Day of the Tentacle***, ***The Secret of Monkey Island*** и др.), а также других игрушек – например, той же **Revolution Software** (***Beneath a Steel Sky***, ***Broken Sword 1/2***).Все эти игры можно запустить под ScummVM на любой поддерживаемой платформе (от **Windows XP** до **PocketPC**), но сами игры вы скачать не сможете. За одним, но весьма вкусным исключением: полная CD-версия ***Flight of the Amazon Queen***. Об этом квесте можно распинаться долго и вдохновенно, ибо на моей памяти – это одно из самых увлекательных приключений в духе Индианы Джонса. Несмотря на то, что издатель проекта **Renegade Software** уже давно является частью империи **Warner Brothers**, игра предоставлена команде ScummVM для бесплатного скачивания из Интернета.

BETRAYAL AT KRONDOR

http://www.ag.ru/files/demos/133

Ни один уважающий себя поклонник ролевых игр не может заявить, что он никогда не играл в ***Betrayal at Krondor***, одну из первых трехмерных RPG, появившихся на игровом рынке. Каждому, кто еще не играл, следует учесть великолепный геймплей и сюжет, сочиненный писателем-фантастом **Раймондом Фейстом**, не говоря уже о таких вещах, как смена дня и ночи, сундуки с



■ Сиквел Betrayal at Krondor не стал для общественности столь значимым, несмотря на то, что последний был выпущен freeware.



■ Реалистичность – превыше всего. Когда такую классику выпускают бесплатно, хочется рыдать от умиления.



■ Не зря англичан считают самой практичной нацией. Хорошо, когда рекламируют продукцию Revolution, а еще лучше – когда ее рекламируют бесплатными играми.



интереснейшими головоломками и честные ролевые диалоги. Ко всему прочему в 1997 году Betrayal at Krondor была выпущена компанией **Sierra** на просторы Интернета в качестве промо-акции продолжения игры – ***Betrayal at Antara***. Учитывая, что продвижение практически не состоялось (сиквел оказался явно хуже оригинала), скачать BaK с сайта Sierra невозможно. А вот взять ее из популярного файлового архива Absolute Games – запросто, см. линк.

B-17 FLYING FORTRESS

http://www.ag.ru/files/demos/94

В 1992-м году свет увидела очень необычная игра – ***B-17 Flying Fortress*** от компании **Microprose**. Красивый, местами трехмерный симулятор бомбардировщика с экипажем в 10 человек поразил общественность. А Microprose поразила общественность тем, что через пять лет выпустила игру для свободного распространения.

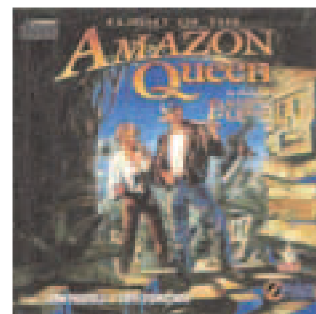
BATTLECRUISER 3000AD

http://www.3000ad.com/downloads/bc3k.shtml

Наверное, не все в курсе, что самый амбициозный гейм-дизайнер **Дерек Смарт** работал над своим первым крупным проектом более семи лет. Когда он пришел к издателям из **Take Two Interactive**, те пообещали подождать, пока Смарт доделает ***BattleCruiser 3000AD***. Учитывая неторопливость дизайнера, ждали они довольно долго и в итоге выпустили игру без предупреждения. Естественно, она была жутко глючная и недоделанная. Дерек Смарт обиделся на них, отсудил права и был таков. А чуть позже выложил игру в Интернет, огромными красными буквами прокомментировав: ЭТУ ИГРУ МЫ НЕ ПОДДЕРЖИВАЕМ, НИКАКИХ ПРЕТЕНЗИЙ НЕ ПРИНИМАЕМ.

ШЕСТОЙ СМЕРТНЫЙ ГРЕХ

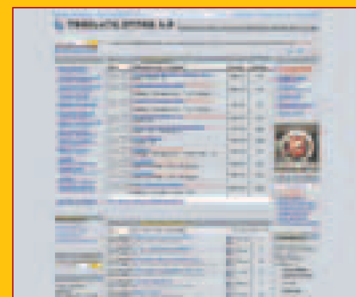
В целом проблема Abandonware заключается только в том, что издатели обладают авторским правом на игры. Некоторые компании (см. выше) выпускают исходники или даже дистрибутивы с играми для бесплатного скачивания, другие же предпочитают не выпускать проект из рук. Даже если этих игр уже давно нет в продаже, даже если они не приносят прибыль владельцу, издатели предпочитают держать бренд при себе. Никогда не знаешь, а вдруг ситуация повернется так, что им придется создавать сиквел или римейк игры? Вот тогда-то и пригодится оригинал – делать деньги на подарочных, коллекционных, сборниковых вариантах своих игр. Бесплатное распространение просто убьет интерес к таким изданиям, которые, кстати говоря, не очень-то и популярны у большинства игроков. Разве что у преданных фанатов. Коими мы с вами и являемся.



■ Лучшее приключение в стиле Индианы Джонса – бесплатно. И только для вас.

КАК ПРОЙТИ В БИБЛИОТЕКУ?

Если денег как не было, так и не планируется, то есть последний, но гарантированный вариант знакомства с классикой лицом к лицу. Дело в том, что старые игрушки выпускались в виде shareware – фактически, это то, что мы сегодня называем демо-версиями. В Интернете есть несколько огромных залежей shareware и демо-версий, но самым простым и быстрым будет посещение сайта www.ag.ru/files. Ветераны российской игровой журналистики, отчаянные фанаты своего дела, выложили более двух с половиной тысяч демок – как старых, так и новых. Есть даже русские игры. Помимо демок есть и видеоролики, и патчи – все как в лучших домах Европы.



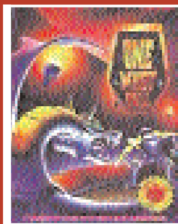


■ Рэймонд Фейст вряд ли бы взялся за работу над Betrayal at Krondor, если бы не его талант.



10 ЛЕТ НАЗАД

БОЕВОЕ ЖЕЛЕЗО



Эту новость можно было написать одной строкой: вышел ***One Must Fall: 2097***, лучший файтинг для PC. Вряд ли кто-нибудь смог бы оспорить это утверждение. Представьте себе роботов, которые раскладывают друг друга на винтики и гаечки при помощи самбо, каратэ и прочих восточных единоборств. Одним из этих роботов управляешь ты. Представь себе также, что бои проводятся не просто так, для увеселения честных налогоплательщиков, а с целью выиграть Самый Главный Турнир среди роботов-каратистов. Соответственно, в зависимости от результата схватки ты получаешь гонорар, который можешь потратить на апгрейд робота. Ну и все в таком духе.





СУДЬБА КОМИТЕТЧИКА

Компания **Cryo**, отличающаяся необычными проектами как в плане геймплея, так и в плане игровой вселенной, выпустила игру ***KGB***. Игра сюрреалистическая. Сами подумайте: 1993 год, СССР не развалился, а застрял где-то в районе перестройки. В темных спальных кварталах процветают валютчики, порнографы, рэкетиры и наркоторговцы. Народ верит в Партию, а Партия распродает этот самый народ налево и направо. В качестве офицера КГБ ты должен расследовать дело, начавшееся с убийства бывшего комитетчика, а на момент убийства – частного детектива. Всем ностальгирующим любителям веселых квестов – играть при первой же возможности.

ТАНК-УБИЙЦА

5 ЛЕТ НАЗАД



Компании **«1С»** и **ElectroTECH Multimedia** анонсировали совместный проект ***«Киллер Танк»***. В принципе – ничего удивительного, но дело в том, что это первый игровой проект ElectroTECH Multimedia. До сих пор компания разработчиков занималась всякими энциклопедиями. Получив доступ к телу игры (и даже поучаствовав в бета-тестировании), я был сильно удивлен различными технологическими фишками игры. Бета-версия нещадно тормозила и глючила, но зато показывала себя во всей красе. Очень приятная графика, разрушаемые объекты, действительно огромные карты, толпы людишек (давить!), да и сюжет тоже не подкачал. Насколько я помню, главный герой сбегает из тюрьмы, получает в свое распоряжение мегатанк и отправляется мстить неразумным хазарам. В общем, игра получилась веселой и даже обрела продолжение. Проблема лишь в том, что коробки с «Киллер Танком» продались столь маленьким тиражом, что компании пришлось свернуть свои разработки. Тем не менее, если увидите в магазине на пыльных полках недорогую игрушку про танк-убийцу, берите смело, не пожалеете.



КОД: «ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ»



Практически сразу же после выхода ***Quake III: Arena*** в Интернете появились исходные коды ***Quake***. Видимо, Джон Кармак, подумавший, что с выходом Q3 на него посыплются заявки на лицензирование нового движка, решил не мучить общественность. В конце концов, движок Quake уже долго никто не покупал, особенно после выхода ***Quake II***. Так что публикация исходников (без медиа-информации, только чистый код) нисколько не вредит коммерческой составляющей id Software. Интересно, что для бесплатного скачивания (по лицензии **GPL**) выпущены коды всех версий, в том числе и адаптированных под сетевую игру: ***WinQuake, GLQuake, QuakeWorld и GLQuakeWorld***. Скачать исходники и покопаться в строчках гения можно отсюда: **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/source/q1source.zip.** А можно просто взять с нашего диска. Полагаю, начинающим программистам, мечтающим создать собственную модификацию, эти файлы очень пригодятся.

Компания **Acclaim** публично отказалась от сотрудничества с разработчиками из **Click Entertainment**. Яблоком раздора послужила ролевая аркада ***Throne of Darkness***, создаваемая при участии людей, ответственных за создание ***Diablo***. Но ребята горевали недолго: новый издатель нашелся чуть ли не в тот же день. Неудивительно, что у Acclaim дела всегда шли наперекосяк: сложно представить, объем обгрызенных ими локтей, когда они узнали, сколько **Sierra On-Line** заработала на продажах игры.

Подразделение **Microsoft Games** объявило о том, что теплый прием, оказанный ею компании **Gas Powered Games**, принес свои плоды. Дизайнер **Крис Тейлор**, в портфеле которого находится суперхит ***Total Annihilation***, сообщил журналистам, что его будущая игра – ролевая стратегия в реальном времени. Это нам сейчас смешно, если учесть сонмы проектов вроде ***«Аллодов»***, ***«Проклятых Земель»***, ***Warcraft III*** и так далее. А по тем временам это была большая редкость. Кстати, надо заметить, что игрушка получилась скучноватой, но не без инноваций, что и побудило Тейлора заняться продолжением (увидит свет в будущем году).

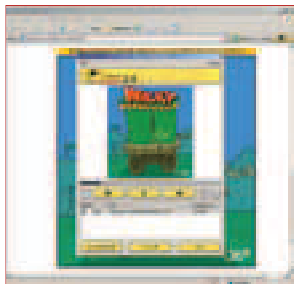
Активность **ст. о/у. Гоблина** на ниве игростроения в те далекие годы была выше, чем сейчас. В декабре 1999 года свет увидела его книга **«Санитары Подземелий»**. А всего несколько лет спустя компания **«1С»** анонсировала разработку игры по этой книге. Кстати, книгу до сих пор можно купить на **ozon.ru**.

В Бразилии установлен запрет на продажу игр ***Doom***, ***Postal***, ***Mortal Kombat***, ***Requiem***, ***Blood*** и ***Duke Nukem 3D***. Немецкий опыт с роботами вместо людей и зеленой кровью им показался не по нраву.

ULTRA 100,5FM

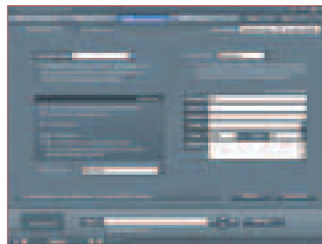
Лицензия РВ№ 4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР





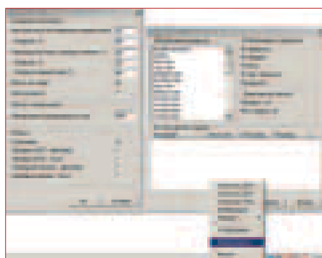
Save Flash 2.4

Помимо кучи интересных сайтов и полезных программ, в интернете полно красивейших флэш-роликов, а также игр на той же основе. К сожалению, многие из них предназначены для просмотра только в онлайне – а порой так хочется сохранить какой-нибудь забавный ролик себе на компьютер, чтобы потом поделиться им с друзьями! Для этой цели можно попробовать воспользоваться одной из программ, умеющих выделять флэш-содержимое из контента веб-страницы и сохранять все это на твой винчестер. Простенькая и функциональная программа ***Save Flash*** как раз хорошо подходит для этой цели. Как только ты видишь прикольный флэш-мультик, дожидаешься его загрузки на страницу, жмешь желтую кнопочку, и – вуаля! – флэшка поймана.



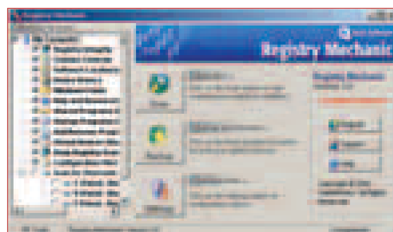
TagScanner 4.9

Продолжаем наводить порядок в своих mp3-коллекциях. А для этого, кроме усидчивости и аккуратности, нам потребуется программа ***TagScanner***. Из чего обычно состоит упорядочивание тонн наших mp3-запасов? Из приведения тэгов к общему виду, затем соответственно переименовывания музыкальных файлов и, наконец, создания плэйлистов. Все это TagScanner делает с потрясающей легкостью! Причем тебе будет доступна как работа со всеми типами mp3-тэгов, так и масса вариантов выполнения каждого из действий. Есть даже экспорт содержимого твоей коллекции в три разных формата! С этой программой достаточно поработать лишь часик-другой, чтобы понять, почему ее называют одной из лучших в своем классе.



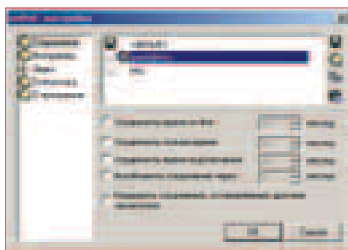
FreeMemory 1.98

Основное назначение программы ***FreeMemory*** – приводить твою систему в состояние боевой готовности. Надеюсь, ты не считаешь, что памяти в твоем компьютере много? Когда речь заходит об играх класса ***Doom 3*** или ***Far Cry***, ее никогда не бывает много. Да и сам **Windows** постоянно «отъедает» от существующего в системе количества памяти по поводу и без повода, оставляя всем остальным программам не так уж много доступного для работы пространства. Поправить дело может щелчок по иконке ***FreeMemory*** – достаточно выбрать количество памяти, которое надо освободить, и через короткое время система снова полна сил и энергии. Программу можно настроить и на автоматическую работу. Кроме того, можно получить информацию о системных процессах.



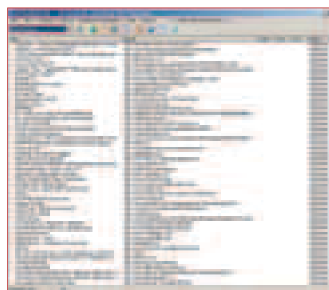
Registry Mechanic 3.0

Досконально знать назначение всех ветвей реестра **Windows** дано не каждому, да это и не нужно. Если привести аналогии с автомобильным миром, то водитель ведь не старается сам лезть в движок, когда слышит стук «пальцев», а обычно обращается к механику. Давай и мы с тобой не будем «лезть под капот» системы, а обратимся к механику – механику по работе с реестром Windows. Тем более что наш с тобой ***Registry Mechanic*** – на редкость толковый парень. И реестр почистит, и резервную копию сделать не забудет, и конфигурацию твоего компьютера критически осмотрит, и уровень масла проверит... Если оно, конечно, было установлено в твоей версии Windows.



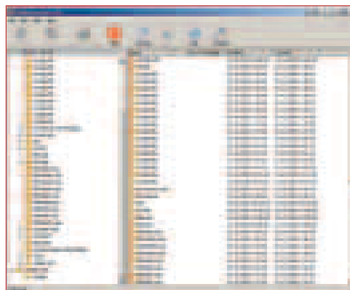
Undial 1.01

Если ты пользуешься интернетом по модему, и тебя попрежнему все устраивает, то зачем же менять провайдера? Лучше попробуй новую программу для дозвона – ***Undial***. Эта простенькая, но полезная программка вполне способна составить хорошую конкуренцию своим более навороченным и именитым коллегам, в том числе с приставкой «Pro» в названии. В Undial присутствует только все необходимое – работа из трея, использование «горячих клавиш», ограничение времени звонка (это бывает полезно при использовании провайдера с «бесплатным лимитом» – скажем, с одной бесплатной минутой), назначение времени перезвона и ведение логов. Подкупает именно простота программы – ведь «просто» не означает «хуже».



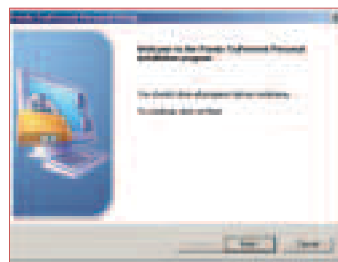
AM-DeadLink 2.02

Ссылки. Ох уж эти ссылки... Ведь постоянно то самая важная ссылка куда-то запропала, то сайт, на который она ведет, больше не работает. И что делать? А сделать можно вот что. Есть такая программа – ***AM-DeadLink***, которая возьмет на себя целую кучу скучных обязанностей. Она проверит на работоспособность все ссылки, взятые из «закладок» **Internet Explorer**, **Netscape**, **Opera**, **Mozilla** или даже просто из текстового файла, автоматически удалит все «битые», либо переместит их в начало или конец списка, попутно «отловив» дубликаты, при необходимости загрузит к ним «иконки», а затем сделает резервное копирование в архив или экспортирует список в понятный для **Excel** csv-формат.



Handy Recovery 2.0

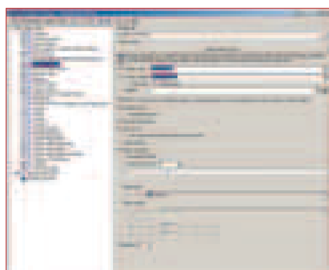
Винчестер дал сбой? Или ты сам случайно удалил важные файлы? Пока что паниковать рано – твоя информация еще не пропала, она просто «потерялась». Конечно, самым лучшим выходом было бы отнести винчестер в ремонт, но он стоит серьезных денег, и о покупке новых игр можно будет забыть до самого лета. Значит, будем пробовать восстановление данных своими силами. Давай для начала попробуем программу с симпатичной «птичкой» на заставке – ***Handy Recovery***. Она специально написана для малоопытных пользователей. Да и кнопок у нее минимум – выбрал нужный диск, и вперед! Дальше она сама предложит тебе список файлов, подлежащих восстановлению. Ну, а уж если и у нее не вышло – тогда в ремонт.



TruPrevent

Антивирус компании **Panda Software**, постоянно присутствующий на наших дисках, обогатился компаньоном под названием ***TruPrevent*** – интеллектуальным модулем, специально созданным компанией Panda для борьбы с неизвестными вирусами и вторжениями. Эта технология способна дать отпор «захватчикам» класса **Sasser** и **MyDoom**. Как же она действует? Очень просто – TruPrevent анализирует поведение программ в системе, вовремя «хватая» вирусы за шкирку и в то же время практически исключая «ложное срабатывание». Кроме того, она может уничтожать следы присутствия вирусов, практически полностью «вылечивая» систему. Нравится? Теперь программу TruPrevent ты всегда найдешь в нашем стандартном наборе.

ЭКСКЛЮЗИВ



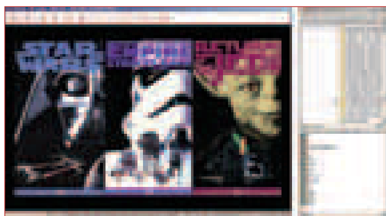
Actual Window Manager 3.0

Надоели они нам... Эти внезапно выскакивающие окна (благо бы – спам, так это всего лишь какие-то напоминания от любовно установленных тобой же программ!), невозможность «отодвинуть в сторону» или свернуть в системный трей громоздкую программу типа **Microsoft Word**... А что, если попробовать программу ***Actual Window Manager***? С ее помощью любую, даже самую большую и «неуправляемую» программу можно упрятать в системный трей, свернуть в заголовок окна, «пришпилить» к окну, чтобы не елозила и даже... сделать прозрачной. Ну как, впечатляет? Теперь у тебя в руках тотальный контроль над внешним видом твоего рабочего стола – наслаждайся порядком!



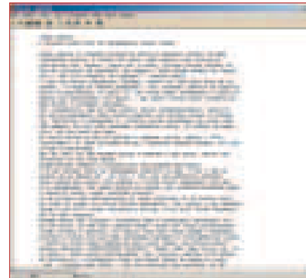
Everest Home Edition 1.51

Отличная программа для поименного перечисления «начинки» твоего компьютера. Всего же не рассчитаешь – тебе совсем необязательно знать наизусть версию ревизии чипсета твоего компьютера, либо постоянно держать отвертку на видном месте. ***Everest*** покажет тебе все в лучшем виде! Его рассказы обо всем происходящем внутри твоего «компа» можно читать часами, а затем вывести в файл отчет – как в виде простого текста, так и в виде html-страницы. Имеется специальная сетевая версия программы – видимо, сделанная специально для системных администраторов. Больше не будет головной боли, связанной с апгрейдом огромного парка машин!



ForceVision 2.75

ForceVision – интересный просмотрщик «двухоконной» системы. В правом окне у нас открывается дерево, аналогичное «проводнику» **Windows**, а в левом окне демонстрируются картинки – по идее, такая компоновка должна прийтись по вкусу тем, кто умеет обходиться встроенными средствами Windows. Программа умеет автоматически подгонять картинки под размер открытого окна, показывать слайд-шоу, а также делать довольно-таки сложные операции по редактированию фоток – в ***ForceVision*** встроен неплохой для продукта данного класса фоторедактор. А если добавить к этому возможность пакетного преобразования форматов графических файлов, то ее ценность в наших глазах намного возрастет.



TigerPad 1.0

Хорошие новости! Нами найден еще один заменитель стандартного «блокнота» **Windows** – текстовый редактор ***TigerPad***. Хорошо спрограммирован, симпатично выглядит – да вы сами на него посмотрите! Главная проблема, возникающая при работе с нашими текстами (несоответствие кодировок), здесь решена практически на сто процентов. Вариантов перекодирования текста огромное количество, плюс имеется корректно работающий автоподбор кодировок и переключение раскладок клавиатуры «на лету» (возможно автоматическое) с отменой ошибочного срабатывания. Кроме того, TigerPad может работать и html-редактором. Ну, и напоследок, для ценителей – его даже не надо инсталлировать, он всегда готов к работе!

Кроме вышеперечисленных, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных программ.

ГРУЗИТЕ АПЕЛЬСИНЫ ФАЙЛАМИ



Текст: Михаил Шахов

При работе со Всемирной Паутиной в режиме, который в секретных документах по СОРМ-2 сухо называется «режимом сеансовых подключений», а в разговорах нормальных людей экспрессивно зовется «глюкавым диалапом», остро встает проблема переноса ресурсов сети из места их удаленной дислокации на собственный жесткий диск. Этой хитрой фразой автор пытается донести до своего читателя тот факт, что информацию интернета не всегда можно использовать там, где она есть.

Следуя старой проверенной поговорке о том, что в хозяйстве все сгодится, что не сгниет, ты наверняка часто испытываешь необходимость скачать что-то к себе в компьютер. Архивы, инсталляционные пакеты, музыку в формате MP3 или фильмы, к сожалению, в принципе невозможно использовать в режиме online. Правда, как раз с фильмами и музыкой ситуация постепенно меняется. Но просматривать их без сохранения на диск постоянно, день за днем, может себе позволить только владелец очень хорошего канала связи, да еще и мультимиллионер по совместительству.

Каждый раз при потере связи в процессе перекачки какого-нибудь большого файла начинать все заново не хочется никому. Поэтому нужно сделать так, чтобы оборванный файл продолжал после восстановления связи качаться с того места, на котором произошел обрыв соединения. Увы, протоколами передачи файлов в интернете докачка не предусматривается. Чтобы разрешить эту проблему, программисты разработали специальные инструменты – менеджеры закачек (менеджеры загрузок, качалки, в общем, download managers). Сегодняшний выпуск SOFTТЕМЫ посвящен именно паре таких программ из числа наиболее популярных.

FLASHGET

ТИП ПРОГРАММЫ	
менеджер загрузки	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Amaze Soft	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware/Adware	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.amazesoft.com	

FlashGet («молниеносная добыча», если чуть облагородить дословный перевод названия) – это весьма известная и очень неплохая программа для загрузки файлов из интернета по протоколам HTTP и FTP. В ходе работы она разбивает закачиваемый файл на части (их число ты можешь задать самостоятельно, в настройках программы) и качает их все сразу, одновременно.

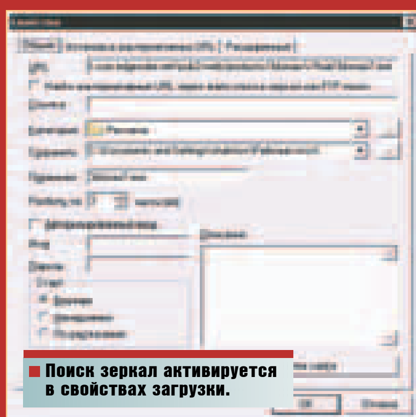
Как и все менеджеры загрузки, FlashGet умеет докачивать файл после разрыва соединения – при условии, что сервер, с которого идет передача, поддерживает докачку. Можно качать одновременно несколько файлов или ставить их в очередь. Программа понимает, что щелчок по ссылке в браузере ведет не к переходу на другую страницу, а к файлу архива или музыке в формате MP3. В таком случае FlashGet автоматически раскрывает свое окно (на рисунке) и предлагает пользователю поставить файл в очередь закачек или начать загрузку немедленно.

МОДЕМ? НЕ ТОЛЬКО МОДЕМ!

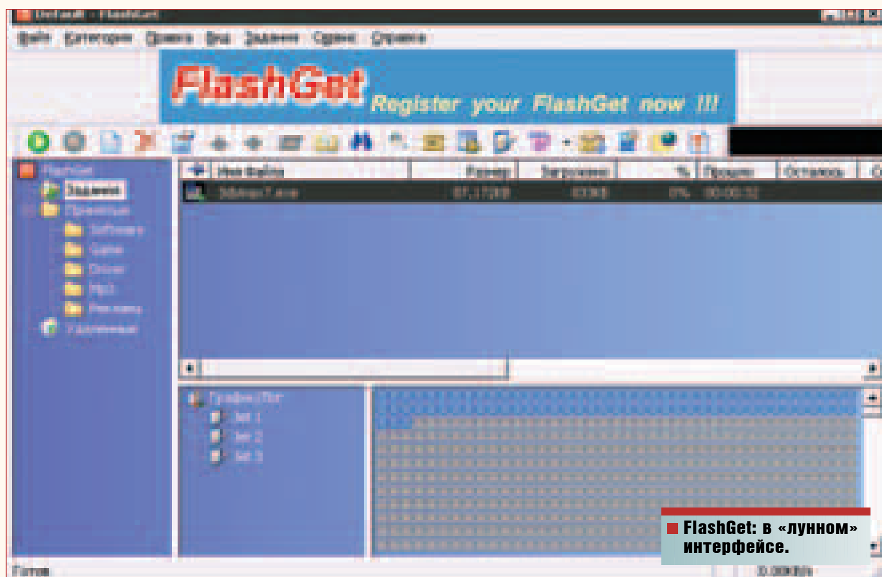
Некоторые возможности *FlashGet* ориентированы совсем не на домашних модемовладельцев. Но если ты – счастливый обладатель выделенной линии, подключения по VPN или ADSL (пресловутый STREAM), то эти функции принесут тебе реальную пользу. Итак:

Повышенная скорость скачивания. FlashGet, как уже говорилось ранее, разбивает файлы – хоть на десять частей каждый. К тому же программа допускает выполнение восьми заданий одновременно. При работе по модемному соединению это особого ускорения не приносит, скорее наоборот. Зато при подключении по выделенной линии разбиение файлов ускоряет загрузку в несколько раз.

Автоматический поиск зеркал. Встроенная в программу возможность зеркального поиска (нахождение зеркал через FTP) позволяет загружать файл не из того места, куда ведет скопированная ссылка, а с самых быстрых и доступных серверов. Эта возможность работает далеко не всегда, а при модемном подключении и вовсе изрядно тормозит процесс. Но когда функция срабатывает оперативно, она приносит реальную пользу.



Поиск зеркал активируется в свойствах загрузки.

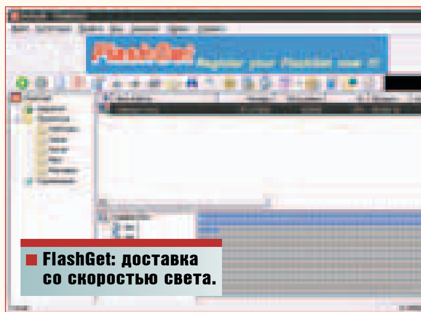


FlashGet: в «лунном» интерфейсе.

Правда, по-настоящему адекватно эта фишка работает только в ***Internet Explorer***, а для прочих браузеров нужно устанавливать специальный аддон. Впрочем, владельцы ***Opera*** или ***Netscape Navigator*** могут в принципе обойтись без загрузки по щелчку. Из контекстного меню любой ссылки в браузере всегда можно выбрать пункт Copy Link Address или его аналог; мониторинг буфера обмена FlashGet работает все время, пока программа сидит значком в области уведомлений, поэтому стоит тебе скопировать ссылку, как она опознает ее и откроет все тот же диалог загрузки.

Подробно говорить о каждой из возможностей маленькой, вспомогательной по сути своей программы нет никакого смысла. Пробежимся лучше по списку основных функций.

Распределение файлов по категориям – это мощное средство управления файлами еще до загрузки. FlashGet умеет создавать различные категории для скачиваемых файлов. При загрузке файла достаточно указать для него одну из заранее настроенных категорий. Можно, например, сохранять файлы MP3 в папку «Моя музыка», а программы – в каталог C:\Distributive. Полезная возможность для тех, кто много скачивает.

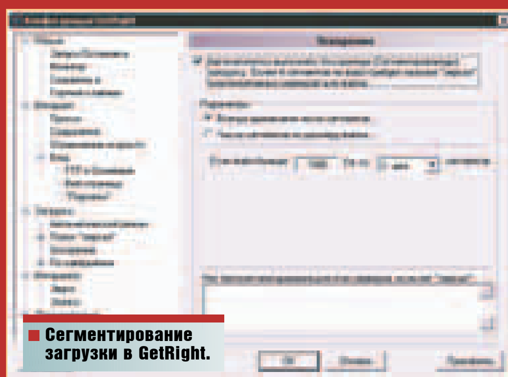

FlashGet: доставка со скоростью света.

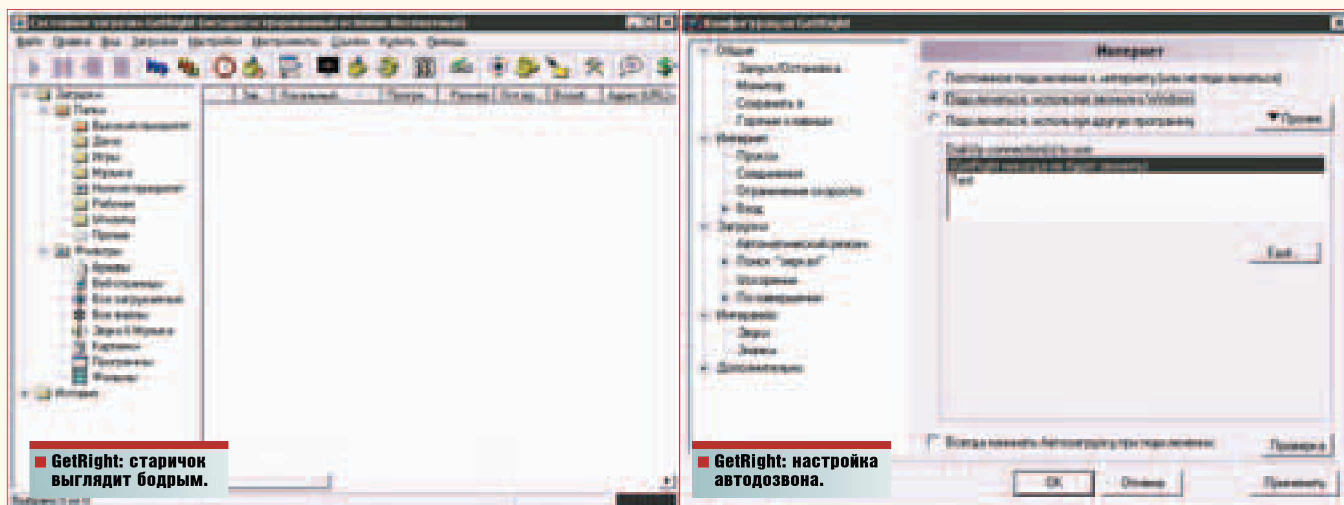
Поддержка обновления дает возможность проверки файлов на изменения. Если

КРОМСАЯ ФАЙЛЫ НА КУСКИ!

GetRight позволяет весьма тонко настраивать функции, ускоряющие загрузку файлов при работе по выделенной линии. В первую очередь нужно поменять параметры ускорения (Инструменты • Конфигурация GetRight • Загрузки • Ускорение) и активизировать функцию сегментирования.

При соединении по модему сегментированную загрузку мелких (до 1 Мб) файлов лучше отключить, так как запросы к серверам на согласование сегментов займут больше времени, чем собственно скачивание. Установите флажок, разрешающий сегментированную загрузку, и переведите переключатель в положение «Число сегментов» по размеру файла. В любом случае использование более двух сегментов при модемном соединении не рекомендуется. А вот на выделенке можно поставить и пять сегментов. Полезная настройка кроется и в разделе «Общие • Сохранить в...». Здесь можно указать каталог, где программа будет сохранять файлы по умолчанию. Целесообразно настроить отдельную папку для каждого типа файлов (установите соответствующий флажок). MP3 лучше сразу сохранять туда, где у вас хранится музыка, EXE – туда, где лежат дистрибутивы, и т.д.


Сегментирование загрузки в GetRight.



GetRight: старичок выглядит бодрым.

GetRight: настройка автодозвона.

размер одного из запланированных для обновления файлов поменялся с момента последней проверки, программа сообщит об этом. С использованием этой возможности удобно вести, например, архив версий программ.

Автоматический дозвон. Да, это как раз для пользователей модемных соединений: автодозвон, автоподключение и автоотключение. Можно оставлять компьютер включенным – для запуска скачивания файлов тогда, когда тарифы доступа в Интернет стоят поменьше.

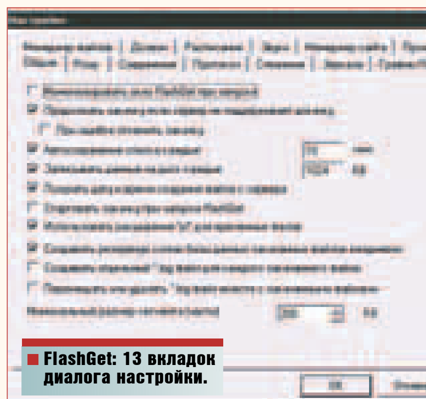
Тонкая настройка интерфейса заставляет FlashGet выглядеть так, как тебе удобно. Поддерживается даже некоторое подобие обложек-скинов для менеджера загрузки. На наш уставший от украшательства взгляд – совершенно излишняя роскошь.

Специальная организация очередности загрузки. Можно загружать от одного до восьми файлов одновременно.

Многоязычность. Автоматический выбор пользовательского языка, плюс еще 20 доступных языков, включая русский и украинский.

Загрузка по расписанию. Ограничение скорости при необходимости исключает замедление нормальной загрузки web-страниц в браузере и перегрузку корпоративной сети.

Согласитесь, список возможностей и достоинств впечатляет. Диалог настройки



FlashGet: 13 вкладок диалога настройки.

FlashGet, доступный в меню «Сервис• Настройки» – это 13 вкладок с разнообразными параметрами. Тут, в самом деле, есть с чем побаловаться.

Самое интересное, что этим диалогом возможности подстройки FlashGet под нужды пользователя не ограничиваются. В меню «Сервис» есть и другие пункты, которые позволяют, например, при установке параметров закачки по умолчанию указать каталог, в который будут складываться все закачанные файлы.

GETRIGHT

ТИП ПРОГРАММЫ	
менеджер загрузки	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Headlight Software, INC	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware/Adware	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.get-right.com/	

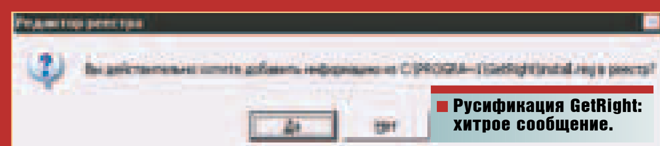
Если не вдаваться в излишние подробности, можно сказать просто: ***GetRight*** – одна из самых популярных и самых старых (но не устаревших!) программ для скачивания файлов.

Этот менеджер загрузки, как и FlashGet, умеет разбивать файлы на куски и скачивать их параллельно, перехватывать нажатия на ссылки в браузере и вылавливать их из буфера, автоматически искать зеркала, на которых расположен файл, и находить наиболее быстрое из них. GetRight в полном объеме поддерживает работу с прокси-серверами и даже понимает скины (обложки). Впрочем, классический вариант интерфейса сам по себе выглядит очень неплохо – взгляни на рисунок.

Программа также умеет сворачивать окна монитора загрузки каждого файла в область уведомлений ***Windows***, и в результате получается небольшой значок, на котором в виде графической диаграммы отображается динамика загрузки.

GetRight отличается от аналогичных программ большими возможностями настройки режимов работы и интерфейса. Он интегрируется с браузером (поддерживаются Netscape Navigator любой версии и Microsoft Internet Explorer 4.0 или выше). Скачивание файлов с при-

ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ



Русификация GetRight: хитрое сообщение.

Никакой специфической программы для русификации *FlashGet* не требуется. Чтобы перевести интерфейс на русский, достаточно проделать в меню простенький путь мышкой: View•Language•Russian. Русскоязычного файла помощи у FlashGet, к сожалению, нет. Правда, с сайта программы можно скачать переведенный «на автомате» англоязычный, но качество перевода оставляет желать много лучшего.

Теперь – об интернациональной борьбе с *GetRight*. Русификация программы выполнена, по всей видимости, сотрудником-внештатником фирмы-производителя (или рядовым энтузиастом при поддержке оной). Во всяком случае, ссылка на нее присутствует на сайте программы. Поскольку процесс установки русификатора сам по себе весьма непрост, на компакт-диске журнала **«PC ИГРЫ»** мы разместили самораспаковывающийся архив для автоматизации процесса. Просто запусти его на исполнение, а затем согласись со всеми запросами установщика, включая последний – о добавлении информации в реестр. Дело, конечно, не выглядит безопасным (см. рисунок). Но твою домашнюю страницу в IE на www.porno.com это действие не поменяет – проверено электроникой.

менением GetRight активизируется простым щелчком по ссылке на файл в браузере: сразу после этого программа показывает собственный диалог Save As. Если скачивание файла по какой-либо причине прервалось, с помощью GetRight его можно легко возобновить.

Перечислим самые полезные функции программы.

Восстановление разорванной связи с провайдером. Эта функция, необходимая для работы программы в автоматическом режиме, требует обязательной настройки. В меню «Инструменты» выберите пункт «Конфигурация GetRight», найдите в древовидной структуре закладок пункт «Интернет». Для активации функции автодозвона нужно установить флажок Подключаться, используя звонилку Windows, выбрать в окне DialUp connections подходящее соединение и настроить его. По завершении настройки программа научится восстанавливать связь после обрыва, нужно только включать на панели инструментов главного окна кнопку «Перезванивать при разъединении» перед тем, как бросать программу наедине с модемом.

Разрыв связи с интернет-провайдером, когда все файлы скачаны. Кнопка «Отключить модем по завершении» тоже начинает работать только после настройки соединения GetRight с интернетом. Нажми эту кнопку – и отправляйся спать. Программа сама разорвет соединение. Более того, она еще и компьютер может выключить.

Выключение питания компьютера по завершении загрузки (работает на системах с ACPI) – это как раз та функция, которая еще больше облегчает жизнь модемовладельца. Как и две предыдущие, она активизируется кнопкой на панели инструментов главного окна программы.

Поиск самого быстрого зеркала на серверах FTP. Поддерживаются целых три системы поиска. Между прочим, поиск по зеркалам впервые появился именно в одной из ранних версий GetRight.

Запуск программы только при пуске браузера – полезная функция, позволяющая экономить оперативную память и не держать в ней ненужных резидентов.

В неактивном состоянии GetRight прячется в области уведомлений в виде значка – «паутинки». Его окна активизируются только при необходимости.

Рассказом о GetRight мы заканчиваем статью, посвященную менеджерам загрузки файлов. Существуют, правда, и некоторые другие менеджеры загрузки, но интерфейсом они не слишком отличаются от двух описанных выше и, как правило, уступают им по числу функций. Пожалуй, в следующий раз пообщаемся на тему скачивания на диск целых сайтов – вместе со всеми страницами, картинками и архивами. Ну а пока – качай ***Service Pack-2***, что ли? Вещь, говорят, полезная.







№ 12 ● ДЕКАБРЬ ● 2004

PC ИГРЫ

РС ИГРЫ ВИДЕО
○ Видеоотчет о посещении крупнейшей восточной игровой выставки TOKYO GAME SHOW 2004.

ДЕМОВЕРСИИ
○ Alexander
● America's Army MP
● Armies of Exigo MP
● FlatOut
● Football Manager 2005
● GTR
● Maximus XV Abraham Strong – Space Mercenary
○ Need for Speed: Underground 2
● Nexus - the Jupiter Incident MP
● Prince of Persia Warrior Within
● Sabotain: Break the Rules
● Sonic Heroes
● The Moment of Silence

ДОПОЛНЕНИЯ
● Battlefield 1942
● Battlefield Vietnam
● C&C: Generals
● Call of Duty: United Offensive
● Counter-Strike Source
● DOOM3
○ Far Cry
○ FIFA 2005
● GTA
● Max Payne 2
● Medal Of Honor: AA
● Quake III: Arena
○ Sacred
● The Sims2
● Unreal Tournament 2004
○ Warcraft III: Frozen Throne
● Warcraft III: Reign of Chaos
● Warhammer 40,000: Dawn of War
● Ил-2: Штурмовик

КАРТЫ
○ Call of Duty: United Offensive Tools
○ Joint Operations: Typhoon Rising N.I.L.E. Editor
○ DOOM 3 SDK

SOFTБЛОК
○ FlashGet 1.65
○ GetRight 5.2a
○ Actual Window Manager 3.0
○ Everest Home Edition 1.51
○ ForceVision 2.75
○ Handy Recovery 2.0
○ Undial 1.01

ВИДЕО
● Aurora Watching – Gorky Zero
● Bloodline
● Children of Nile – Immortal Cities
● EVE Online – Exodus
● Ghost Recon 2
○ GTA San Andreas
○ KOTOR 2
○ NFS: Underground 2
○ Painkiller: Battle out of Hell
● Psychotoxic
● PT Boats
○ Sid Meier's Pirates! 2
● Splinter Cell: Chaos Theory
● Stronghold 2
● Vampire
○ World War II: Sniper – Call to Victory

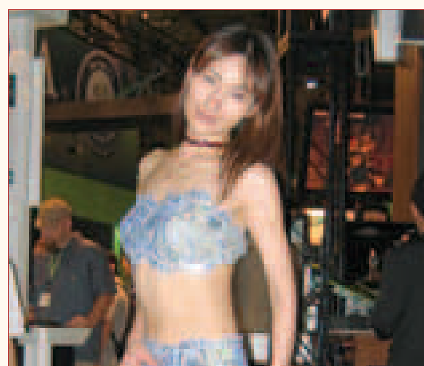
ПАТЧИ
○ 18 Wheels of Steel Pedal to the Metal 1.06
○ Empires: Dawn of the Modern World 1.3
● Far Cry 1.3
● Men of Valor 1.0 - 1.2
● Myst IV: Revelation 1.01
● Singles 1.6
○ Star Wars: Battlefront 1.1
● Warhammer 40,000: Dawn of War 1.1

А ТАКЖЕ
○ календарь РС ИГР
○ игровые обои
○ музыка
○ работы читателей

○ на CD и DVD
● только на DVD

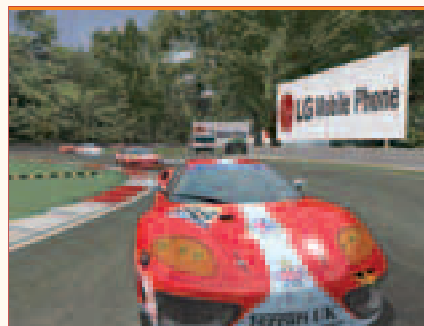
PC ИГРЫ ВИДЕО





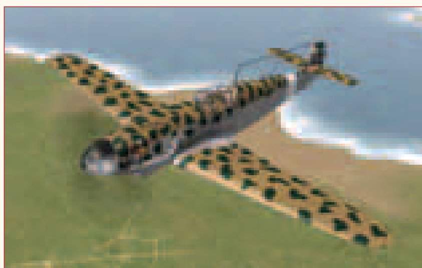
○ Видеоотчет о посещении крупнейшей восточной игровой выставки TOKYO GAME SHOW 2004.

ДЕМОВЕРСИИ



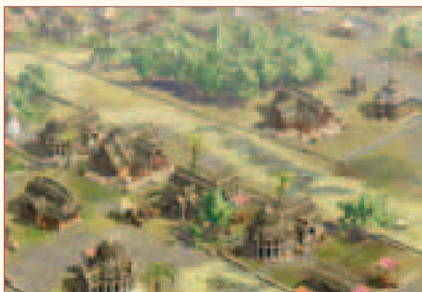
○ Alexander
● America's Army MP
● Armies of Exigo MP
● FlatOut
● Football Manager 2005
● GTR
● Maximus XV Abraham Strong – Space Mercenary
○ Need for Speed: Underground 2
● Nexus - the Jupiter Incident MP
● Prince of Persia: Warrior Within
● Sabotain: Break the Rules
● Sonic Heroes
● The Moment of Silence

ДОПОЛНЕНИЯ

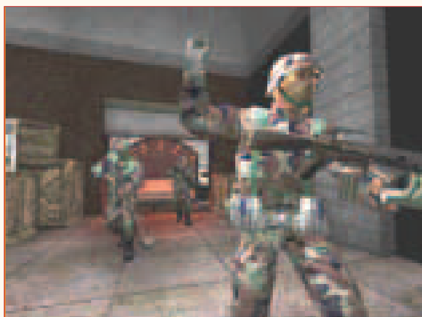


- ● Battlefield 1942
- ● Battlefield Vietnam
- ● C&C: Generals
- ● Call of Duty: United Offensive
- ● Counter-Strike Source
- ● DOOM3
- ○ Far Cry
- ○ FIFA 2005
- ● GTA
- ● Max Payne 2
- ● Medal Of Honor: Allied Assault
- ● Quake III: Arena
- ○ Sacred
- ● The Sims2
- ● Unreal Tournament 2004
- ○ Warcraft III: Frozen Throne
- ● Warcraft III: Reign of Chaos
- ● Warhammer 40,000: Dawn of War
- ● Ил-2: Штурмовик

ПАТЧИ



- ○ 18 Wheels of Steel Pedal to the Metal 1.06
- ○ Empires: Dawn of the Modern World 1.3
- ● Far Cry 1.3
- ● Men of Valor 1.0 - 1.2
- ● Myst IV: Revelation 1.01
- ● Singles 1.6
- ○ Star Wars: Battlefront 1.1
- ● Warhammer 40,000: Dawn of War 1.1



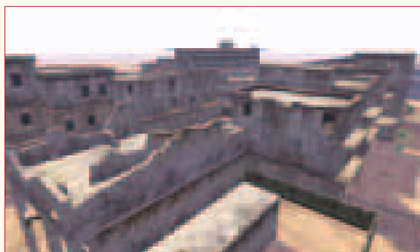
SOFTБЛОК



- ○ FlashGet 1.65
- ○ GetRight 5.2a
- ○ Actual Window Manager 3.0
- ○ Everest Home Edition 1.51
- ○ ForceVision 2.75
- ○ Handy Recovery 2.0
- ○ Undial 1.01

КРЕАТИВ

- ○ Call of Duty: United Offensive Tools
- ○ Joint Operations: Typhoon Rising N.I.L.E. Editor
- ○ DOOM 3 SDK



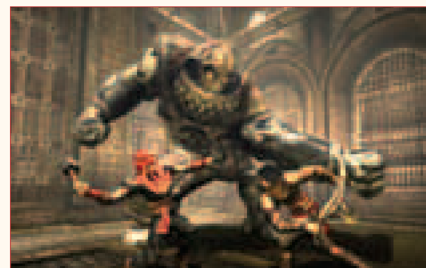
РЕТРО



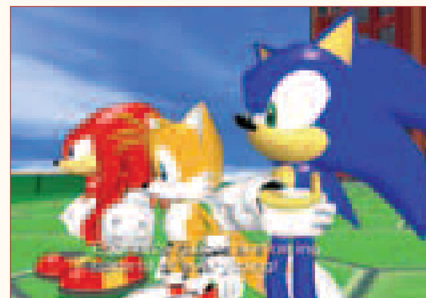
- ○ Crusader: No Regret демо
- ○ Crusader: No Remorse музыка

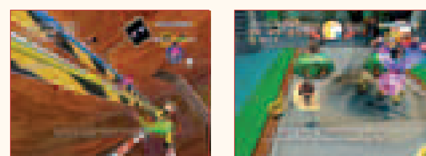


ВИДЕО



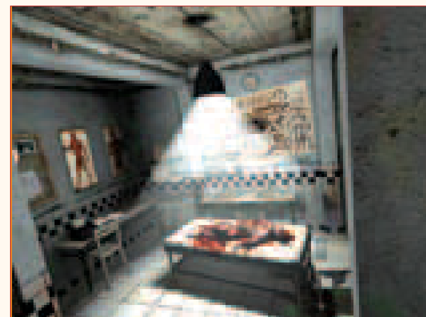
- ● Aurora Watching – Gorky Zero
- ● Bloodline
- ● Children of Nile – Immortal Cities
- ● EVE Online – Exodus
- ● Ghost Recon 2
- ○ Grand Theft Auto: San Andreas
- ○ Star Wars: KOTOR2: The Sith Lords
- ○ Need For Speed: Underground 2
- ○ Painkiller: Battle out of Hell
- ● Psychotoxic
- ● PT Boats
- ○ Sid Meier's Pirates! 2
- ● Splinter Cell: Chaos Theory
- ● Stronghold 2
- ● Vampire
- ○ World War II Sniper: Call to Victory





А ТАКЖЕ

- ○ календарь PC ИГР
- ○ игровые обои
- ○ музыка
- ○ работы читателей



СПОНСОР ЭТОГО ВЫПУСКА – ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ

На письма отвечал Святослав Торик

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте Вячеслав, а точнее Станислав Торик.
Правда, что диски, которые вы продаете вместе с журналом, при нагреве выделяют ядовитые пары, способствующие развитию страшных заболеваний при вдыхании их?

Григорий Е.

Отвечает Ярослав, а точнее Ростислав... короче, Торик отвечает. Диски мы не продаем. Это продавцы их продают. А завод – производит. Так что, мы не в ответе. Но на всякий случай даю справку: температура плавления алюминия (а ты думал, болванки из картона делают?) равна 660 градусам по Цельсию. Если твой DVD/CD-привод расплавляет болванки, то пары исходят не столько от безвредного алюминия, сколько от уже бесполезных расплавленных микросхем твоего компьютера, которым теперь даже паяльник не поможет. Советую заменить DVD/CD-привод, а заодно и все остальное, потому что при таких температурах у тебя в рабочем состоянии могут остаться только колонки и монитор.
Что касается страшных заболеваний, то они скорее возникнут от постоянного пребывания перед компьютером. Если годами не отрывать глаза от монитора, можно стать объектом обследования для знакомого окулиста.
Возвращаясь к дискам. В принципе, если ты нам не доверяешь, рекомендую забежать в магазин «Охотник» и купить себе противогаз. От ядовитых испарений он тебя вряд ли защитит, но смотреться ты в нем будешь прикольно. Также купи себе хирургические резиновые перчатки (мало ли какие бактерии на кнопках клавиатуры завелись) и солнцезащитные очки (хотя можно просто понизить яркость на мониторе). В общем, Минздрав предупредил.





Нет ничего приятнее, чем читать письма в редакцию. Над некоторыми задумываешься, некоторые очень хорошо понимаешь, некоторые просто вводят в ступор. Но особым уважением пользуются различные перлы, выдаваемые нашими читателями. Такие хиты, как «Мне 14 лет, из них почти 11 – игровой стаж, 7 – читерский» пользуются заслуженной популярностью в редакции.

Ы! Думаю, я – первый, кто начал свое письмо именно так. А почему именно так? Все просто до безумия. У меня много вопросов и даже есть пара советов. Так-с, начнем с вопросов:
1. Что такое PIXIL SHADING и T&L (расскажите поконкретней)?
2. Сколько стоит (примерно)?
3. В каком разделе в компьютерных прайс-листах?
4. Можно ли прожить без них?
5. Для The Sims 2 точно нужны эти прибамбасы, которые уже сидят у меня кое-где и все время достают?
6. Для каких игр подойдет Fraps99? Я пробовал WarCraft 3: The Frozen Throne, но ничего не получилось, только двухбайтные файлы, как только я нажимаю F9.
Советы:
1. У вас просто супер-журнал, но я советую вам продвигаться на понижение цены журнала. 90 рублей - класс, 110 - плоховато. Пожалуйста!!!
2. Немного подкорректируйте DVD. Меньше shareware, больше креатива. Ну это были советы, решать все равно вам!
Счастливо!!!

Романов Александр



Ъ и тебе, Александр. Твои вопросы конкретно подвесили мой мозг, я долго пытался его ребутнуть, пока не пришел Черногор и не показал свою картинку по теме. Тут я быстренько перезагрузился и пришел в норму. На самом деле, Pixel Shading и T&L (Transform & Lightning) не являются железками в полном смысле этого слова. Это функции видеокарт, которые внешне проявляются в виде клемм и микросхем. Вопрос «Сколько это стоит?» можно приравнять к вопросу «Сколько стоит 20 скоростей для вон того DVD-привода?». А искать эти функции следует, конечно, в разделе «Железо», где мы описываем современные видеокарточки. Если денег не хватает, то подари «Симсов» любимой девушке. И тебе меньше проблем, и ей радость. По поводу Fraps99 ответить мне нечего, если уж у тебя нашелся Интернет, то найди время поискать на форумах, как работать с этой программой.
Советы исключительно хороши. Хотя я бы посоветовал нам увеличить цену до 200 рублей (а то меня чего-то мои гонорары не устраивают совершенно), а DVD заполнять исключительно скриншотами из игр. Ведь известно, что демки и ролики не столько дают ознакомиться с возможностями игры, сколько раздражают аппетит. Среди выложенных патчей наверняка не найдется заплатки к той игре, которую я вчера купил. Дополнения ставить – себе дороже. Наверняка будут глючить, да и зачем они нужны? Все равно лучше разработчиков не сделает никто. Софтблок – в корзину, полезных фриварных программ не существует по определению, а платить за то, что какая-то софтина сэкономит мне три минуты времени, я не собираюсь. Креатив – вон с диска. Еще не хватало разбираться, что какой редактор умеет, да и в программировании и дизайне я не силен. Флэш-ролики и шаровары я и сам в Интернете найду, они много не весят. Короче, оста-



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу





■ Приз за адский труд редакции. Нам нравится! Автор: Daimon

вить только обои для рабочего стола и скриншоты. Устраивает? Меня – вполне.

Здравствуйте, редакция «Писи игр». Пишет вам Я. Не буду углубляться, какой вы журнал (все уже и так сказано до меня), а сразу перейду к сути письма. Я вас всех (Торика, Хитмана, Лухта и других сотрудников) от своего имени (а это уже что-то да значит) написать в рубрике «Ретро» о старых MMORPG, покоривших миллионы пользователей. Я говорю о таких играх, как Ragnarok Online, Ultima Online, Lineage и тому подобных. Хочется, чтобы вы написали про историю их создания и рассказали различную полезную информацию о них (не исключая список русских (пиратских) серверов, на которых можно поиграть в оные).Надеюсь, мое письмо не удалят непрочитанным и примут во внимание сие предложение/просьбу. Спасибо за внимание и до скорых встреч!

Melifaro

Начнем с того, Девятый том, что я не удаляю письма непрочитанными. Да, бывает, что скриплю зубами. Да, иногда плачу навзрыд. Да, временами хочу разорвать письмо на много-много маленьких письмишек. Но сначала – прочитать. Кстати, знаешь, сколько раз я перечитывал четвертое предложение твоего письма? Не угадаешь. Раз десять точно. Всего-навсего сказуемое искал. Я, конечно, понимаю, что ты нас всех от своего имени. Но вот что конкретно – так и не понял. Хотя догадки кое-какие имеются...
У нас есть рубрика «Онлайн», в которой мы рассказываем о различных MMO-развлечениях. Не ролевками едиными жив Интернет, верно ведь? А в рубрике «Ретро» у нас проходят исключительно оффлайновые игры. Но как знать – рано или поздно дойдем и до онлайновых игрищ. Они ведь тоже не вчера появились.

Привет, PC-игры. Мне кажется, пора бы уже сделать плакат с DOOM III, я думаю, вам уже немало таких заявлений пришло, а еще неплохо бы было писать на журнале рекомендуемую цену, а то одна продавщица хотела впарить мне его за 190р., но к счастью я уже довольно долго покупаю ваш журнал (с №5, это так, к слову), закончилось тем, что я все-таки купил его, но больше я туда не пойду, надеюсь, ей хоть немного стало стыдно, и она больше не будет дурить покупателей, которые в первый раз идут в магазин за вашим журналом. Еще хочу порадоваться за вас - DVD с 8.5Gb это круто (только как долго вы сможете продержаться - собрать за месяц 8.5Gb инфо?). И напоследок немного критики: в №10 были ролики с выставки и фестиваля «Слияние». Или я слишком испорчен (в чем я не уверен), либо там действительно было слишком много крутящихся поп и не только, нет я не против этого, но если уж если вы назвали себя Журналом о компьютерных играх, то надо бы поддерживать свою довольно хорошую репутацию, а для поп есть другие журналы (статью о Хентае мы не учитываем). Вот в общем-то и все, удачи в творчестве, побольше читателей и сделайте все-таки плакат с DOOM III, очень уж хочется.

Regentum



Да, Регентум, я с тобой полностью согласен! Жадные розничные торговцы устанавливают жуткие наценки на журналы. Только вот давить им на совесть нет смысла – у обычных продавцов своя зарплата, им на цену журнала джойстик положить. Давай лучше разберемся в ситуации. Ты купил журнал за 190 рублей, притом, что его рекомендуемая цена даже в наше нелегкое время – 110 рублей. Но вопрос, стоящий перед нами, должен звучать не «Какого, собственно, какодемона ты переплатил?», а «Какого черта ты вообще покупал журнал в этом месте?». Вот когда ты на него ответишь, тогда и подходи. А то я тоже могу встать на углу с коробкой Doom III, навесить ценник «10.000 рублей» и стоять, пока какой-нибудь умник не догадается ее купить.
Насчет поп – это интересная тема. С грудью вроде в позапрошлом номере разобрались. Настало время крутящихся поп. Вообще, мне совершенно не хочется развивать эту тему, потому что мы потом в такие анатомические дебри скатимся, из которых даже вылезать не захочется. Так что попам – быть. Главное, чтобы они всех устраивали.

Почему вы не печатаете электронные письма?????????????????
P.S. Здравствуйте.
P.P.S. Это несправедливо. Вы их вообще читаете???

Кирилл Теплов

ЦИТАТЫ ИЗ ПИСЕМ ЧИТАТЕЛЕЙ

...Извините, за такие деньги я могу купить десять (!!!) пиратских дисков! Причем (недавно по телевизору была передача) некоторые пираты «делают» игры более качественно, чем лицензионщики! На дорогом немецком оборудовании!!! Вот такие дела...

У меня к вам предложение, может даже в какой то степени замечание. Вот когда вы пишите рецензии на игры, вы указываете, например, системные требования, жанр игры, количество CD и т.д. НО ПОЧЕМУ БЫ ВАМ НЕ ПИСАТЬ, НА КАКОМ ИГРА ИЗДАЕТСЯ ЯЗЫКЕ?

Мне 14 лет, из них почти 11 - игровой стаж, 7 - читерский.

Я послал вам письмо, и теперь даже не могу узнать, напечатано ли оно. Вот что мне делать? А теперь я еще и руку сломал. Я ведь еще и болельщик нашего «Зенита», и, когда он проиграл 0:3, я со всей силы и шибанул по стенке, вот и получил перелом запястья. Так что пишу вам одной левой.

(из электронного письма)
P.S. Извините, что синими чернилами напечатал, просто черные закончились, а в магазин сходить времени нет.

Прочитал ваш журнал за октябрь и увидел в почте интересное письмо от некого Алексея Никитина. Он заявил что с ним живет кибердемон. Со мной живет целых трое и все разной классификации. Один вечно шныряет за мной по квартире и следит, сделал ли я уроки до того как сесть за компьютер. Следит и докладывает остальным двум. Второй кибердемон старается меня оглушить жуткими воплями, часто переходящими на ультразвук. Он считает, что будучи глухим я не смогу играть. Третий боевой кибердемон любит всякие изощренные наказания типа «Не включать компьютер две недели!!!» или попросту раздает затрещины. Мне кажется, что это заговор США против нового поколения геймеров!

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала


Твое же опубликовали.
P.S. Привет-привет.
P.P.S. А я вообще не люблю с экрана читать. Но приходится – работа такая. Иногда распечатываю, когда слишком уж длинные тексты присылают.

Здравствуйте, уважаемая редакция «PC-игр» и отдельно Святослав Торик. Хочу поделиться несколькими размышлениями. Но сначала давайте поговорим про ваш журнал. Ваш журнал мне очень нравится, в нем все просто СУПЕР! Появление «Ретро» меня особенно порадовало! Пожалуйста, напишите про самую крутую игру в мире – FALLOUT. А также ОЧЕНЬ вас прошу прикрепить к номеру журнала постер и наклейку Fallout. Поверьте, это будет бесценный подарок для всех геймеров. «Фолл» жил, живет и будет жить. У меня стоит DVD-ROM, но, к сожалению, журнал №10 я купил с 3 CD (с DVD я не нашел, а пропускать ваш журнал не хотелось), и когда прочитал содержание CD\DVD, со мной чуть не случилась истерика... Патч к Sacred, который у меня вылетает после нескольких минут игры, дополнения к «Кваке» и UT2004 – и все это на DVD. Это был ШОК. Не по-нашему. Я вас прошу, нет, УМОЛЯЮ: выложите в Интернете или пришлите мне (мечты, мечты) эти файлы. Я понимаю, что это трудно, но надежда умирает последней. В остальном плане ваш журнал радует меня каждый месяц, спасибо!
Теперь насчет игр. В последнее время рынок игр становится похожим на нашу с вами «любимую» эстраду. Игры делаются с расчетом на графику, а хитов становится все меньше и меньше... Мне всего 13, но игровой опыт у меня большой (не сочтите за наглость), первыми моими играми были: Heroes of Might & Magic 2 и «Аллоды». Тысяча чертей! Сколько воспоминаний! Именно эти игры «воспитали» меня. Потом было много хороших игр, и в 2001 году произошел невероятный всплеск: я познакомился с Fallout. Игра поистине легендарна. Я проходил первую и вторую части по десять раз, и «Возрождение» мне не надоедало, я играл снова и снова. Это, без сомнения, моя самая любимая игра. Графика в ней по сравнению с Sacred, конечно, ничто, но мне она нравится! К сожалению, многим сейчас важна только графика... Это меня очень расстраивает. Те же «Аллоды» – прекраснейшая игра! Графика? Плевать! Графика важна только в экшенах. Многие скажут: мол, прогресс, надо соответствовать современным канонам... Бред. Пусть выйдет Fallout 3 с такой же графикой как в 1 и 2, но сохранится атмосфера (что утерялось в Fallout Tactics), все равно эта игра будет круче, чем Fallout 3 с навороченной 3D-графикой, но тупым геймплеем. Хотя, конечно, нельзя судить, пока не выйдет игра. К сожалению истинных геймеров, которые помнят такие старые игры, становится все меньше и меньше. Эхх... Извините, что так много написал, засим все.

Александр М. aka DiecorD


Здравствуй, Александр. Несмотря на возраст, ты весьма грамотно пишешь, мне практически не пришлось править твое письмо. Очень рад, что встречается еще на просторах нашей Родины столь сознательная молодежь, любящая и ценящая русский язык. Теперь по делу. Про Fallout мы еще напишем. И не раз. А знаешь, почему? Потому что компания Bethesda (известная тебе как разработчик сериала The Elder Scrolls) выкупила права на Fallout 3. На мой взгляд, волноваться нечего: у этих ребят стаж разработки ролевых игр даже побольше, чем у оригинальных разработчиков Fallout. Но и это еще не все. Судя по тому, что ты прислал письмо электронной почтой, у тебя есть доступ в Интернет. В связи с этим хочу посоветовать тебе совершенно неповторимую браузерную MMORPG – TimeZero. Представь себе «Фолл», в котором живут тысячи игроков. Радиация, сталкеры, крысы-мутанты, единственный Город и десятки тысяч неизведанных локаций. Бои – точь-в-точь как в Fallout. Сам играю уже больше полугода и все никак оторваться



Автопортрет фаната. Натура. Тоже ничего...
Автор: Хорошев Иван

В... прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критик

не могу. Попробуй, тебе наверняка понравится: ***www.timezero.ru***

Уважаемая редакция как минимум лучшего журнала о компьютерных играх в России. Прошу вас, ответьте мне на интересующие меня (и еще троих моих друзей, так же как я крепко подсевших на ваш чудесный журнал) вопросы:
1. Почему в рубрике «На ковер» нет оценки (если в статье речь идет о вышедшей игре)?
2. В №9 на странице 25 сказано, что на вашем диске можно прослушать фрагменты озвучки Half-Life 2 на русском языке. Я перерыл весь DVD к этому номеру, но так ничего и не нашел, это была злая шутка или под словами «на нашем диске» подразумевался ваш винчестер?
Вот и все, пришлите, пожалуйста, ответ.
P.S. Чтобы отослать вам это письмо (и, надеюсь, получить ответ) мне пришлось копить и купить себе модем.

Warlock

Отвечаем в меру знаний и объективного восприятия ситуации. Почему в рубрике «На ковер» нет оценки? Хм, хороший вопрос. А почему ее нет, например, в рубрике Help.txt? А «Ретро»? А в «Слове редактора», не говоря уж о «Странице автографов»? Отвечаю: потому что в этих рубриках игры в оценке не нуждаются. К тому же оценивать суперхит (а другого в «Кавере» не бывает) по той же системе координат, что и обычные игры – невозможно. Слишком уж разные весовые категории. Модем ты правильно купил. Можешь вылезти в Интернет и скачать фрагменты русской озвучки Half-Life 2. Поздравляю с удачной покупкой!

Привет, редакция «PC Игр» и Святослав Торик! Пишет Вам закоренелый с младых ногтей (точнее, с 2000 года) ламер. Пишу вам я от балды, хотя есть о чем и спросить.
1. Выйдет ли GTA San Andreas на PC?
2. DVD на 8,5 Гб – это навсегда?
3. Когда ролики с DVD можно будет смотреть на плейере, как у «СИ»?
4. Нельзя ли выпускать журнал 2 раза в месяц, а то читать нечего?
Хотел бы еще вам и спасибо сказать, Вы выпускаете ШИКАРНЫЙ (что нынче редкость) журнал!!! Вы прочно заняли позицию в моем сердце.
P.S. Как это Вы позволяете Максиму встречаться с Еленой Баканович понарошку?!
P.P.S. Поместите мое письмо в рубрику, плиз!

DmiX aka Дмитрий Харитонов

Привет, Дмитрий. Скажи честно: ты не разоришься, два раза в месяц покупая наш журнал? В теории-то мы можем его выпускать хоть раз в неделю. Только эту теорию тебе быстренько объяснит на практике дядя Дима Герокунст, который от таких темпов работы просто озвереет. Не советую попадаться ему под руку. О новом GTA не знаю, вроде бы не раньше ближайшей весны. Кстати, поиграл тут на днях в ***GTA Advance*** – отличная вещь! Если есть Game Boy Advance, ни в коем случае не пропусти.
Насчет DVD, на мой взгляд, все очень ясно и прозрачно. Как только появятся приводы HD-DVD или Blu-ray, мы перейдем на новый формат, а пока что мы идем навстречу читателям, у которых такой экзотики не наблюдается.
P.S. На самом деле, это Елена встречается с Максимом. Понарошку она встречается или Баканович – это они тщательно скрывают.
P.P.S. С тебя десять баксов.

Возможно ли в России издание таких игр, как Manhunt, Unreal Tournament 2003, 2004, Thief: Deadly Shadows, GTA: Vice City, San Andreas?

Арсен Сайфуллин

Вполне возможно. Берешь тысяч так пятьсот долларов, идешь на поклон к зарубежным издателям и выкупаешь у них права на локализацию и распространение игр на территории РФ и стран СНГ плюс Прибалтика. Правда, боюсь тебя разочаровать: права на все эти игры уже давно выкуплены. Поищи другие точки приложения денег – например, Тетрис. Правда, Microsoft за него денег захочет много… но ведь это уже твои проблемы, верно?

Привет всей редакции «PC Игр»!
Вот мне исполнилось 18 лет недавно. Детство кончилось. И я подумал, а как освежить воспоминания о школьных годах? Ну, во-первых – это фотографии; во-вторых – встречи со школьными друзьями, а в-третьих – старые игры. Откопал я у себя сборник старых игр. Включил Command & Conquer, начал играть… И вот вспоминаю, как учился в 5-ом классе, во второй смене. Не успевал из-за этой игрушки пообедать, опаздывал на первые уроки. Включаю Mortal Combat и вспоминаю, как на уроке информатики учительница давала задание нарисовать окружности в «бэйсике» и отходила на пару минут, а мы вместо этого усаживались возле одного компа и устраивали турнир по Worms или Mortal Combat. А учительница возвращалась и ставила нам «двойки». В общем, хочу сказать, что рубрика «Ретро» – это очень хорошо.
P.S. Огромнейший респект Даниилу Леви за статью про Московскую ФИФА лигу в 10-ом номере (постараюсь как можно скорее в нее вступить), жил бы я в Москве – поставил бы ему ящик хорошего пива.

hOBBit

Спасибо за теплые слова, Хоббит. Даниил Леви, к сожалению, пива не пьет, но я с удовольствием выполню за него эту ответственную обязанность.

и оформление большое вам спасибо за
и спасибо Инне дизайнеру журнала

Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

ГАРАНТИЯ

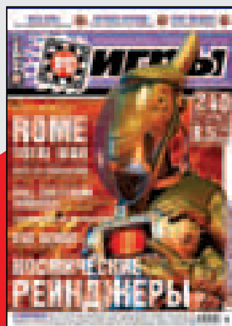
Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «PC ИГРЫ» + 3 CD или DVD



110р за номер

660р за 6 месяцев

1188р за 12 месяцев (выгода 10%)

Стоимость заказа на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель: PC ИГРЫ»



540р комплект на 3 месяца (выгода 10%)

1020р комплект на 6 месяцев (выгода 15%)

1920р комплект на 12 месяцев (выгода 20%)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

- [ ] на журнал PC ИГРЫ + 3 CD
- [ ] на журнал PC ИГРЫ + DVD
- [ ] на комплект PC ИГРЫ + Путеводитель: PC ИГРЫ

на [ ] месяцев
начиная с _______________ 2004 г.

- [ ] Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- [ ] Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. [ ][ ]. [ ][ ]. [ ][ ] г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон ( ) код

e-mail

сумма оплаты

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_______________»	
с _______ 2004 г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_______________»	
с _______ 2004 г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется в течении 3х дней после выхода журнала в продажу только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

10876 PC ИГРЫ + 3CD
10877 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

БОЛЬШОЙ КОСМОС ОТ ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР»



Спорю на доллар, если ты хотя бы раз в жизни мечтал о далеких звездах, то в голове твоей уже рождались сумасшедшие образы из мира запредельного и фантастического. Оно и понятно, в общем – неведомое манит к себе человека, как запах меда полосатых пчел. Однако одно дело, когда ты мечтал о Космосе в одиночку и «за просто так», совсем другое – когда есть возможность посоревноваться своими фантазиями с такими же фантазерами, как и ты сам. Да не «за просто так», а за вполне ощутимые призы, которые мы собираемся вручить самым талантливым из наших читателей.

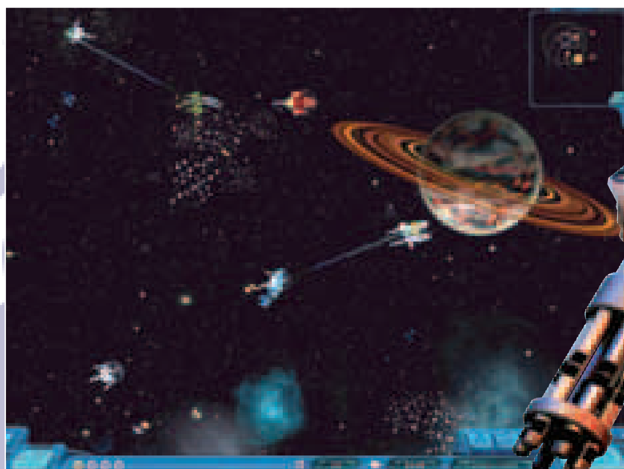
ГЕНИАЛЬНЫЙ ФАНТАЗЕР

В общем, специально для тебя на страницах журнала **«PC Игры»** снова конкурс по теме номера. ***«Космические рейнджеры 2»*** – очередная фантастическая одиссея от отечественных компаний **1С** и **Elemental Games** уже ждет – не дождется своих героев на магазинных полках, а ты, тем временем, можешь получить ее в подарок от любимого журнала.

■ Все, что нужно для этого – изложить свою фантазию на бумаге или в цифровом виде. К рассмотрению принимается любое законченное литературное или художественное произведение по теме «Космических рейнджеров». Это может быть как нарисованный от руки эскиз-рисунок новой расы или выполненная в 3D-программе модель ландшафта обитаемой или, наоборот, необитаемой планеты, так и художественный рассказ или даже детективная история в комиксах по миру «Космических рейнджеров». Мы не ограничиваем тебя рамками какого-то одного вида искусства – ты можешь рисовать, писать или лепить из пластилина. Главное – чтобы твоя уникальная работа добралась до редакции **«PC Игр»** в целости и сохранности.

ДОСТАВИТЬ НА БАЗУ

Чтобы мы смогли оценить твою работу по достоинству, позаботься об ее доставке в офис редакции. Это можно сделать, например, по электронной почте: contest@pc-games.ru (в теме письма обязательно укажи «Конкурс по Космическим рейнджерам 2»). Второй вариант – отправить работу в бумажном или записанном на компакт-диск виде обычным письмом или бандеролью по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC Игры»**. И, наконец, третий вариант – принести работу в офис редакции по адресу Москва,







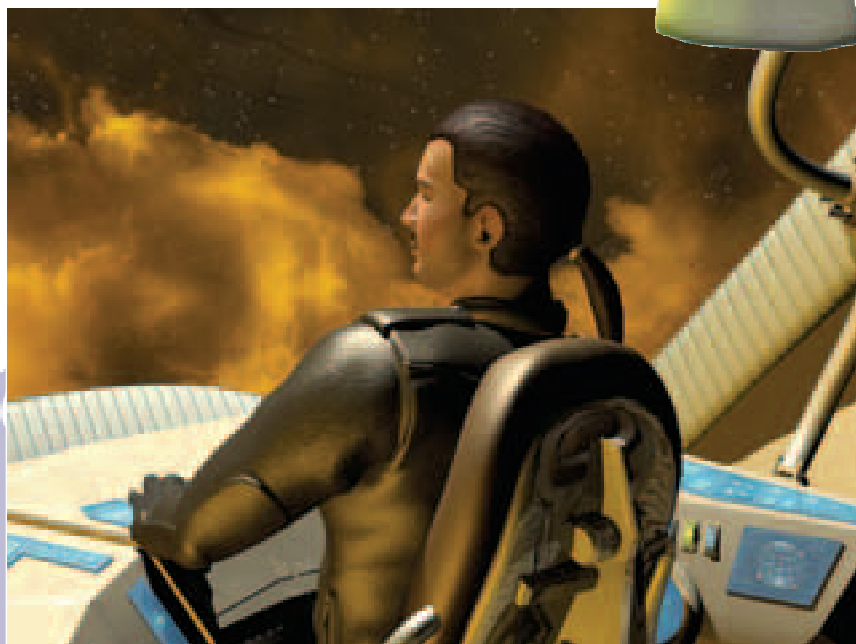


Дмитровский пер., дом 4, строение 2. В письме не забудь указать свои контакты: Ф.И.О., почтовый адрес с индексом, e-mail и телефон.

ПРИЗЫ – САМЫМ ТАЛАНТЛИВЫМ

Призов у нас в запасе не два и не три, а более чем достаточно. Целых десять счастливчиков, работы которых будут признаны самыми лучшими, получат в подарок эксклюзивную коробку ***«Периметра»*** с автографами всех разработчиков из **«К-Д ЛАБ»**, приложивших руку к созданию этого шедевра, а также jewel-версию непосредственно виновника сегодняшнего конкурса – «Космических рейнджеров 2».

Кроме того, из этих десяти будет отобрана самая-самая-самая лучшая работа по всем статьям, и ее автор получит подарочные издания серий видеофильмов **«BBC: Космос»** и **«BBC: Планеты»**, а также полную видеосерию **«Тайны космоса»**. Целых одиннадцать видеокассет подробнейшей информации о Космосе и всем, что его населяет. Чего же ты ждешь? Дерзай!



КРАСИВЫЙ ФУТБОЛ

ОТ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ»!

Любишь хороший футбол? Расстроился от созерцания совершенно беспардонной игры нашей сборной на Еврокубке 2004? Уверен, что мог бы сделать лучше? Тогда это – твой шанс доказать миру, на что ты способен! Словно именно ради выяснения меж игроками вопроса «кто круче?» в новый футбольный симулятор FIFA 2005 от Electronic Arts встроена возможность записывать реплеи собственной игры. И именно эту возможность мы предлагаем тебе использовать...

ПРАВИЛА СПОРТИВНОЙ СЪЕМКИ

Задача сегодняшнего конкурса – записать и отправить нам ***один единственный*** реплей собственной игры, в котором был бы запечатлен один из следующих моментов:

1. **Красивый гол**. Подразумевает эффектный завершающий удар. Все равно, забит ли гол после розыгрыша стандарта, с игры, ногой или головой. Главное – впечатляющий завершающий удар.
2. **Эффектная комбинация**, завершенная взятием ворот. Здесь на первое место выходит прелесть разыгранной комбинации. То есть, сам гол может быть вполне стандартным, но если ему предшествовала грамотная комбинация, то такой гол относится именно к данной категории.
3. **Курьезный гол**. Просто самый смешной и курьезный гол, который тебе удастся запечатлеть в реплее. Рикошет, автогол, мяч, забитый пятой точкой, – все подобные «прелести» сюда.

Будь внимателен! Обязательным условием конкурса является отсутствие различных модификаций ***FIFA 2005*** – то есть, реплеи принимаются только с «чистых» версий. Опять же, нелишним будет в который раз напомнить, что ролики, сделанные с русских пиратских версий игры, не рассматриваются вовсе. FIFA 2005 издается в России компанией **Soft Club**, так что приобрести игру в магазинах вроде **«Союз»**, **www.e-shop.ru** или у других распространителей лицензионной продукции не представляет ровным счетом никакого труда.

КАК ОТПРАВИТЬ?

Свой ролик с одним из игровых моментов ты можешь отправить нам тремя способами. Первый – прислать его на диске по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC Игры»**. Второй – лично принести диск с записью игры в редакцию (адрес редакции: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2). Либо третий вариант – выложить видео где-нибудь на просторах интернета, а нам прислать ссылку на адрес **contest@pc-games.ru** (важно, чтобы ссылка работала хотя бы неделю). Как только мы скачаем ролик – напишем.

ПОБЕДИТЕЛЕЙ ЖДУТ

Главный приз может быть присужден в любой из названных номинаций, так что снимай то, что ближе сердцу. Всем трем победителям достанется по DVD-диску с FIFA 2005, а за первое место еще и DVD-диски с играми ***Medal of Honor: Pacific Assault*** и ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth***. Ну и, конечно же, фирменные майки с символикой твоего любимого журнала. Удачи!







ДОРОГОЙ ДРУГ!

Ты держишь в руках юбилейный номер журнала! И это еще вопрос, кто из нас больше рад этому знаменательному событию. В то время как ты читаешь эти строчки, вся редакция в полном составе изничтожает третий ящик «Игристого», залив пеной дежурные пачки журналов – и своих, и соседских. Но знаешь что самое главное? Мы, как обычно, тут совершенно не при чем!

ПРАЗДНУЙ ВМЕСТЕ С НАМИ!

Конечно, у нас снова конкурс! Но не простой, а на твою журнально-патриотическую эрудицию – о, как! Мы зададим тебе четыре сложнейших вопроса о журнале, а ты должен будешь на них ответить. Но это еще не все – ты можешь самостоятельно предложить нам любой факт о журнале, который тебе покажется интересным. Главное только, чтобы факт являлся фактом – то есть, мы смогли бы его перепроверить.

Из списка ответов, снабженных интересным «пятым фактом», редакция выберет **трех** победителей, которые получат **годовую подписку на «PC Игры»** и **любую игру на выбор** победителя из тех, что вышли за последний год. Кроме того, **пятеро** ответивших на все вопросы редакции, но не приславших нам собственного факта получат от нас **первый номер** журнала с автографами всей редакции. Автор же лучшего, по мнению редакции, «пятого факта» получит мега-раритетный ПИЛОТНЫЙ номер **«PC Игр»** с автографами всей редакции и одного из известнейших игровых разработчиков с мировым именем – как тебе такое, а!?

СОБЕРИ «ПЯТЬ ФАКТОВ» О ЖУРНАЛЕ

1. Сколько «золотых кулеров» выдала редакция **«PC Игр»** за минувший год?
2. Какую площадь можно покрыть, если разложить в ряд страницы, постеры и наклейки всех 12-ти вышедших номеров журнала?
3. Сколько женских персонажей на постерах и наклейках журнала было за все 12 номеров?
4. Сколько было писем опубликовано в «Почте» за все время существования журнала?

КУДА ПИСАТЬ

Как с нами связаться, ты должен был уже выучить наизусть. На всякий случай, повторяем еще раз: почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC Игры»; Лично принести ответы в редакцию (адрес редакции: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2); электронной почтой на ящик contest@pc-games.ru. Только не забывай указать свои Ф.И.О., обратный адрес и контактный e-mail или телефон.

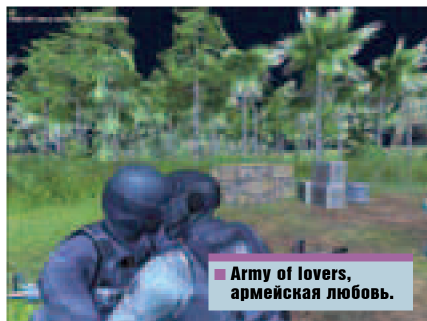


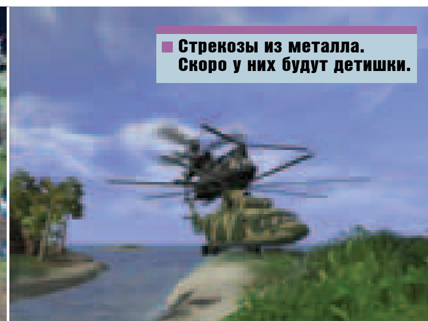
ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

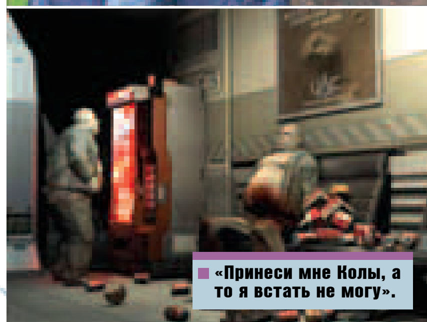
Очень часто участники конкурса на лучший скриншот присылают нам сразу много картинок – штук по двадцать-тридцать. Скажем честно, обычно мы смотрим не более двух-трех из них. По ним можно легко понять, что собой представляют оставшиеся скрины. Такая же история с несколькими письмами со скриншотами от одного человека. Обычно смотрим только первое.
Хотя иногда бывает так, что в архиве из двадцати картинок попадается всего одна интересная. Шанс на то, что она попадет в две-три, которые мы откроем, сам понимаешь, не велик. Несправедливо? А зачем присылать много заведомо не интересных картинок и всего одну интересную?
В общем, вот тебе действенный совет: присылай только на самом деле интересные картинки. Покажи их друзьям, если им они очень понравится – это хороший знак. Если у тебя есть десяток интересных на твой взгляд скриншотов – выбери один-два лучших. Это увеличит твои шансы.

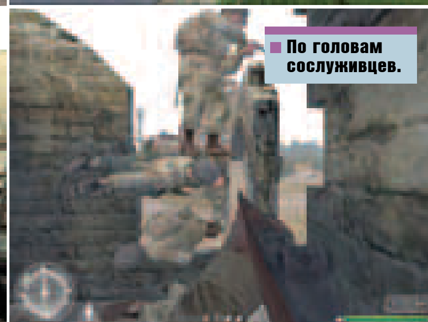
ОНИ РАЗНЫЕ!

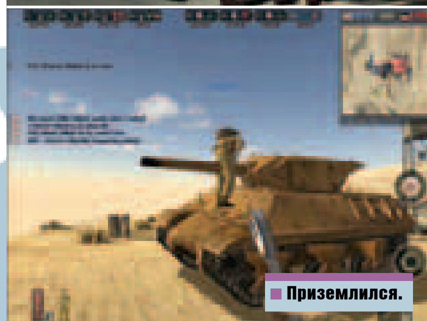
Сегодняшний победитель – исключение. Он прислал девятнадцать картинок, и рука уже потянулась к кнопке удаления, но... Оказалось что в данном случае все наоборот. Всего несколько обычных скриншотов и почти все – отличные! Не дать приз за такую подборку было бы странно. Михалев Александр из Челябинска заказывал The Sims 2 и он их получит!
Всем остальным – удачи!

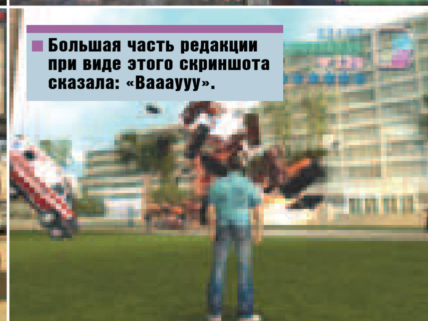

Army of lovers, армейская любовь.


Стрекозы из металла. Скоро у них будут детишки.


«Принеси мне Колы, а то я встать не могу».


По головам сослуживцев.


Приземлился.


Большая часть редакции при виде этого скриншота сказала: «Ваааууу».

ЗАDOOМЧИВЫЕ МОНСТРЫ ДЛЯ «PC ИГР»

Сказать, что твоя дорогая редакция была поражена количеством откликов на наш творческий конкурс по игре *Doom 3*, ставшей темой сентябрьского номера журнала, равносильно тому, что вообще ничего не сказать. Поражена? Обескуражена, шокирована и раздавлена паровым катком! Такого количества монстров, которые свалились на нас за эти два месяца, хватило бы не только на все части *Doom*, но еще на весь *Quake*, *Alone in The Dark*, *Resident Evil* и *Silent Hill* в придачу. Ручаемся – хватило бы с запасом на пару сиквелов вперед для каждой из этих замечательных серий, да еще осталось бы на малые голливудские нужды – в последнее время тема ужастиков на «Фабрике Грез» уж больно актуальна.

Конечно, предположить, что среди наших читателей есть таланты, мы могли, но никак не ожидали, что их окажется ТАК много. К сожалению, журнальный объем позволит нам познакомить вас лишь с некоторыми из этих замечательных работ, остальные же, увы и ах, останутся за бортом качественной полиграфии настоящего номера. И ведь, что за работы! Вы бы видели их все! Впрочем, не исключено, что еще увидите... быть может, на диске или в «Почте». Раздать за раз такое количество памятных подарков, которое положено всем финалистам (а их более сотни!) мы, конечно, не сможем, но с течением времени – почему бы и нет?

ПОБЕДИТЕЛИ

Итак, позвольте познакомить вас в первую очередь с победителями конкурса.

■ По итогам общего голосования, **первое место** занял **Лаврушкин Антон** из города Кашира (строго говоря, одна из его работ также прошла в качестве кандидата на третье место, но два места одному человеку мы отдать не решились). Антон получает обещанную коробку с ***Doom 3***, коллекционное издание с первой и второй частью этой игры и, конечно же, футболку с символикой нашего журнала.

■ После часа ожесточенных споров в редакциях **«PC Игр»** и **«Страны игр»**, **второе место** все же было отдано **Суворовцеву Даниилу** из г. Санкт-Петербурга. Даниил прислал нам на конкурс целую серию рисунков и один из них заслуженно вышел в тройку лидеров. Обещали – выполняем. Отправляем в город на Неве коробку с лицензионной версией Doom 3 и футболку **«PC Игр»**.

■ **Третье** и последнее из призовых мест досталось девушке – Карповой Екатерине из подмосковного города Электросталь. Отправить девушке такой раритетный приз как коллекционное издание первого и второго **Doom** вдвойне приятно! Плюс, конечно же – наша футболка и килограмм нежнейших поздравлений!

ПООЩРИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ

К сожалению, количество призовых мест в конкурсе строго ограничено, и далеко не все работы получили заветные коробки с шедеврами **id Software**. Хотя, безусловно, претендентов было много. Работы, не вошедшие в список основных победителей, но все время стоявшие «где-то рядом» во время голосования, мы решили



1 МЕСТО



2 МЕСТО



3 МЕСТО

просто напечатать на страницах журнала, а их авторам отправить поощрительные призы – футболки **«PC Игр»**. Это работы Римаренко Евгения, Кайкова Евгения, Лебедева Д.В. и Шалиманова С.В.

ЕЩЕ ИДЕИ ЕСТЬ?

Наши горячие поздравления победителям этого конкурса и пара слов для тех, кто не вышел сегодня в финал. Не отчаивайся! Это не последний конкурс в **«PC Играх»** – уж это то мы гарантируем. Так что с твоими талантами у тебя все только еще впереди!

ЦЕННЫЙ СОВЕТ

И еще просьба – тщательнее пакуй CD-диски, на которых отправляешь нам свои труды. Не скупись на твердую коробочку для диска и смягчающий удары материал. Ведь, российская почта – настоящее стихийное бедствие. Знал бы ты, сколько сломанных дисков нам пришлось получить в этот раз!
А сколько на них было по-настоящему талантливых работ и вовсе никому не известно…


Кайков Женя


Лебедев Д.В.


Шалиманов С.В.


Римаренко Женя


Шалиманов С.В.


Кайков Женя

ДЛЯ АВТОГРАФОВ

Как и любой производственный День рождения, юбилей журнала прошел в тесном кругу единомышленников, оставив за собой батареи пустых бутылок из-под шампанского, а также шлейф утренних головных болей и штрафов за опоздания. Но, – чу! – все остались живы, и снова в строю! А это значит, что **«PC ИГРЫ» №13** – первый номер в новом году – не за горами!

Тем временем, твои любимые авторы уже присылают свои статьи для январского номера. В рубрике «Разговор по душам», к примеру, уже обосновалась расшифровка обстоятельнейшей беседы с локомотивом виртуального самолетостроения **Олегом Медоксом**. А «Из первых уст» на этот раз щегольнет рассказом разработчиков об украинской стратегии с элементами ролевой игры ***«Комбат»*.**

Рубрика «Обрати внимание» в этом номере явно уступила часть своего драгоценного объема «Рецензиям». И заслуженно, в общем – будь у нас еще лишних полос двадцать, рецензий в этом номере было бы еще больше. Но, увы – несколько материалов были перенесены в 13-й номер. Впрочем, что будет с «Рецензиями» в следующем номере, можно догадаться уже сейчас – вот-вот выходят в свет такие хиты как **Half-Life 2** и **NFS: Underground 2**, а также ряд российских игр, включая давно ожидаемую нами **«Звездные волки»**. В общем, заскучать будет сложно...

А вот «Обрати внимание» в следующем номере тебя однозначно порадует. Не хочу покамест раскрывать всех производственных секретов, но набор превьюшек в следующем номере отлично смотрится уже сейчас – а, ведь, пришли еще далеко не все тексты!

В «Спецтеме» на сей раз тебя будет ждать уже давно обещанный рейтинг самых привлекательных красоток игровой вселенной. Знаю, обещаем уже второй номер к ряду, но все время переносим материал ради того, чтобы снабдить тебя свежей информацией о более важных вещах. Но в этот раз – уже точно! В качестве новогоднего подарка!

Отстрелявшись с прошедшими конкурсами и разослав призы за **DOOM 3**, в юбилейном номере журнала мы запустили очередную порцию конкурсов с мега-призами. В январском 13-м номере ты увидишь итоги **The Sims**, «Царских почестей», очередного Bestshot'а и «Креатифф'а», а также один уникальный конкурс-сюрприз. Мы уверены, тебе понравится!

Увидимся 22 декабря!
Приходи сам и приводи друзей!



www.pc-games.ru

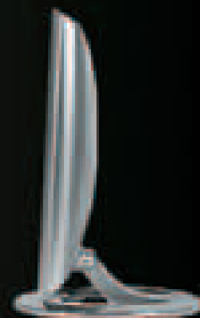


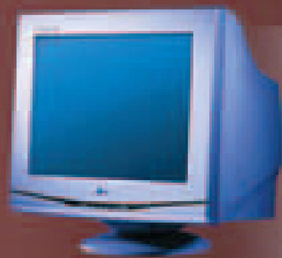






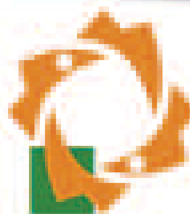






FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.


12 ms
Fast Response Time

FULL SPECTRUM

WARRIOR™









ROME: TOTAL WAR • MYST IV • EVIL GENIUS • FIFA FOOTBALL 2005 • FULL SPECTRUM WARRIOR • КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

№ 12 • ДЕКАБРЬ • 2004